PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · Wii · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJ

XI. ÉVFOLYAM 6. SZÁM, 2007. JÚNIUS

799,- Ft

76

# KONZOL



## CSIRKEFANTÁZIA

**FINAL FANTASY FABLE: CHOCOBO TALES (NDS)**

**SZOFTVER ROVAT: TÍZ ÉV. EGY LARA. • ELŐÉTEL: HALO 3 MULTI • POTC: AT WORLD'S END • SPIDER-MAN 3 • .HACK//GU**
**DAWN OF MANA • UNTOLD LEGENDS DARK KINGDOM • SUPER PAPER MARIO • C&C3: TIBERIUM WARS • DRIVER '7**

# 576 KByte ÜZLETEK



próbáld ki

itt játszva vásárolhatsz

• Árkád 06 1 434 8076 • Campona 06 1 424 3424 • Duna Plaza 06 1 239 2858 • Europark 06 1 280 9585
• Mammut II 06 1 345 8076 • Pólus Center 06 1 419 4117 • WestEnd 06 1 238 7576
• Debrecen Plaza 06 52 342 120 • Győr Árkád 06 96 555 049 • Kecskemét Malom 06 76 328 119
• Szeged Plaza 06 62 468 978 • Tatabánya Vértes Center 06 34 801 440

mert játszani jó

internetes rendelés www.576.hu

telefonos rendelés 06 70 365 0385

számítógépeinket a NOD32 antivirus system antivírus rendszer védi

ha nincs hova menned
ezen a nyáron,
gyere hozzánk!

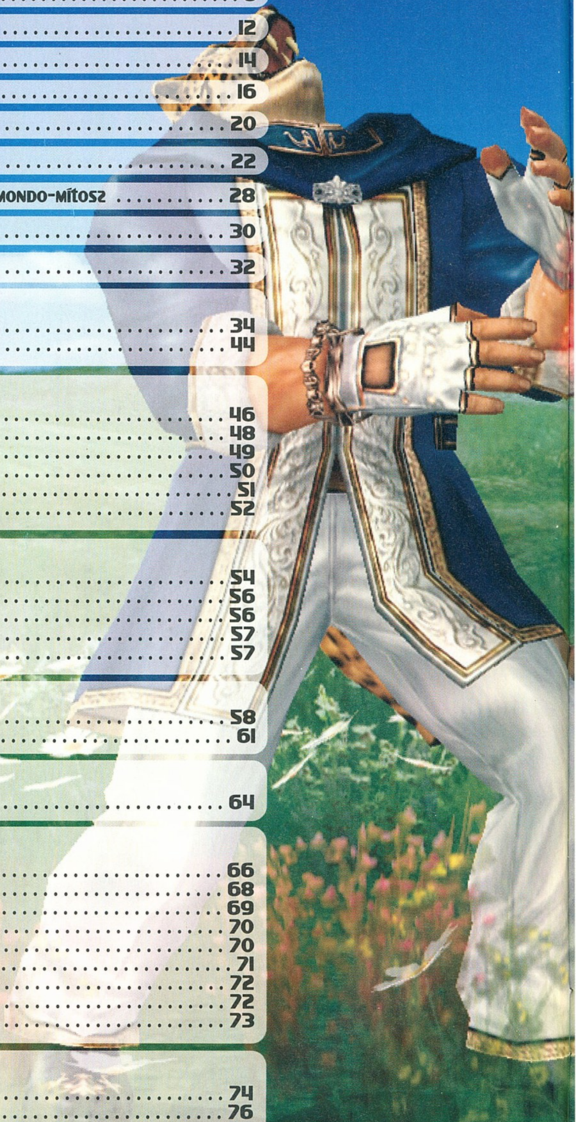
az 576 online-on
a nap 24 órájában találsz
beszélgetőpartnert

**www.576konzol.hu**

gyere, regisztrálj, fórumozz

# TARTALOM





# AKTuális 106

## 2007 JÚNIUS – UBORKASZEZON, DE A TERMÉS JÓ

A világméretű, igen drasztikus éghajlat- és klímaváltozás szomorú tényét mi – egyszerű arcú lúzerjei a planétának – simán kénytelenek vagyunk tudomásul venni (gyk. benyelni), erre a jelek szerint még a játékgyártók és kiadók is igazodnak az évszakok botladozásához, és átálltak egy eddig szokatlan szisztémára, melynek eredményeképpen szakítva a hosszú évekre visszatekintő hagyománnyal, még így nyár elején is képesek voltak megszórni minket pár igen komoly címmel – bár a célplatformok listája mondhatni foghíjas, sajnos.

(Tessék, így kell a T. olvasót tökéletesen megkeverni: a rossz hírt optimista módon tálalod azzal, hogy mögéteszel rögtön valami pozitívumot is, máris mindenki boldog, aztán egy huszárvágással ismét jöhet a sírás-rívás. Hiába, az emo-sztálj annyira trendi.)

Elvileg épp most éljük meg az aktuális generációváltás *örvendetes folyamatát*, amely legalább olyan szokatlanul zajlik, mint minden ebben a megkergült világban: az immáron sokmilliós eladásokkal büszkélkedő Xbox 360-ra egy, azaz EGY exkluzív stuffot sikerült felhajtanunk. Még jó, hogy beesett pár multis cucc is mellé, mert az azért nagy égés lett volna a patinás MS propagandagépezetének, ha egy 360 cím árválkodott volna a magazinban. Aggodalomra semmi ok, állítja a PR részleg, koraősztől állítólag annyi bombasztikus játék várható 360-ra, hogy nem győzzük majd kapkodni a fejünket, meg szellőztetni a pénztárcánkat. Mi készen vagyunk, jöhetnek… A Sony belátó haver lévén, mintegy szolidaritást vállalva kebelbarátjával, szintén nem vitte túlzásba az exkluzív PS3 csodajátékok megjelentetését (ejj, de diplomatikusan fogalmaztam), így sajnos azt kell mondanom, hogy ez az egész nextgen mizéria mondhatni döcögősen halad előre, esetleg tutajos hasonlattal élve *megfeneklett*, a holtpontról reményeink szerint szeptember magasságában billen ki a hajó. Engem mondjuk már egy Killzone PS3 mozgóképes bemutató is transzba ejtene, és gondolom ezzel nem vagyok egyedül.

Hamvából feltámadva száguld azonban újra az a Playstation 2, amit mostanában temettünk el krokodilkönnyek hullajtása közepette! Bejött Veres Miki korábbi jóslata, egy halom szuper RPG árasztotta el a piacot jó pár más címmel egyetemben – még szelektálásra is kényszerültünk, hogy ne 40 oldal PS2 teszt feszítse szét a júniusi Konzolt. Tessék gyorsan végigjátszani mindent, a nyári összevont számban megint bemutatunk egy tonna PS2 anyagot – nesze nekünk halott gép…

Handheld fronton továbbra is eszméletlenül erős a kínálat: akinek NDS-e vagy PSP-je van, az mostanában bizonyára örömkönnyeket szór mostanában, és ez így van jól, mert hát ugye egyensúlynak lennie kell.

Azt gondolom észrevettétek, hogy vannak új tesztelőink, meg vannak régi tesztelőink, akik új néven futnak, plusz visszatérő tesztelőink is régi néven, azonkívül kissé átdizájnolgattunk pár rovatot, kisebbre vettünk néhány illusztrációt, cseppet bővebb a szöveg, több a screenshot, szóval mindent úgy alakítunk, ahogy nektek jobb. Júliusban összevont szám, aztán kis szünet, addig is: SZEGASZTOK!

*Martin*



## Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

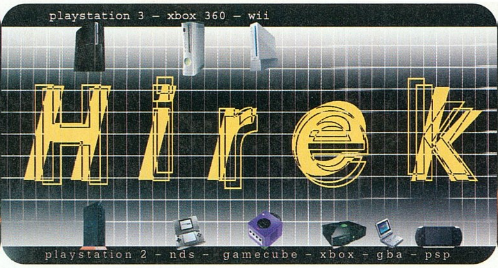
Lapterv: 576 Konzol Team

Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Final Fantasy Fables: Chocobo Tales (NDS)







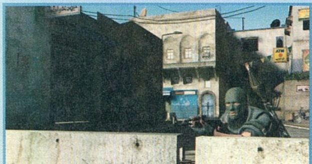

A hírszerkesztőnek határozott hiányérzete van: tavaly ilyenkor majd' rászakadt a plafon a sok munkától, a kollégákkal vállvetve próbálta határidőre összekalapálni a Konzol szokásosan bőséges, sok-sok oldalt felemésztő E3 beszámolóját. Idén májusban pedig... nincs **Electronic Entertainment Expo**, elmaradt a munka- és adrenalin roham. Vagy mégsem? A kiadók egy része a jelek szerint még mindig nosztalgikus emlékeket táplál a késő tavaszi időpont iránt, és komoly vágyat éreznek arra, hogy megosszanak valamit a Nagyérdeművel az idei évre szánt újdonságaikból még a zsugorított / szigorított, ezúttal július közepére pakolt „új E3" az **E3 Media & Business Summit** előtt. A Sony, a Nintendo és a Ubisoft tartotta meg a maga (zártkörű) sajtórendezvényét a mögöttünk álló hónapban – érdekességekben és újdonságokban szerencsére itt sem volt hiány.

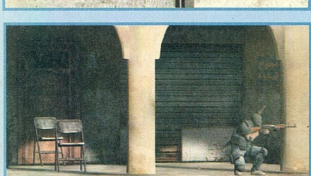
## SONY GAMER'S DAY 2007

A **SONY** május közepén rendezte meg az idei Playstation 3, Playstation Portable és Playstation 2 megjelenésekre koncentráló Gamer's Day 2007-et. A sajtóösszeröffenésen mutogatott játékok döntő többsége a japán mamutcég saját fejlesztései közül került ki, és még itt sem volt teljes az arzenál – a tavaszi Game Developers Conference-en zárt ajtók mögött demózott **Killzone 2**-t például ide egyáltalán nem hozták ki, vele majd a júliusi E3-on fognak robbantani, ha hinni lehet a korábban közölt információknak.

Ha már Killzone, pletykáljunk egy kicsit: meg nem erősített szóbeszéd szerint a PS3-as Killzone még idén megjelenik, sőt, a Sony a **Halo 3** frissen bejelentett premierjével (Európában *szeptember huszonhat*) nagyjából egy időben kívánja piacra dobni. A Titánok őszi Csatája? A magunk részéről valószínűtlennek tartjuk, a 2007-es ősz már így is kezd NAGYON telített lenni, augusztus végétől novemberig szinte minden hétre jut egy „nagynevű" játék, a pénztárcánk már előre sír, a stratégiai fontosságú címeket (a Killzone a PS3 esetében abszolút ilyen) ügyesen elhelyezni próbáló kiadók pedig valószínűleg nem akarják, hogy egymás elől zabálják fel a potenciális vásárlókat a játékaik. Éppen ezért több rációt látunk egy másik pletykában: új Killzone csak 2008 első traktusában, lesz viszont multiplayer bétateszt – idén ősszel. Az érdeklődés fenntartására / fokozására ez is jó, és elég időt ad a fejlesztőknek arra, hogy egy igazán ütős, új gépeket a vásárlók kosarába mozgató sikercímmel álljanak elő a jövő év elején.

Jöjjenek az újdonságok! Kapásból itt van például a **SOCOM: Confrontation** – igen, a Playstation 2-n több felvonást is megért kommandós, taktikusan lövöldözős sorozat új, PS3-as epizódjáról van szó. Az első PS3-as SOCOM játék azonban kicsit más, mint az eddigiek: egyrészt nem lesz benne egy egyjátékos módusz (semmilyen), másrészt pedig letölthető formában, a Playstation Networkön keresztül szólíthatja majd magához a katonai akcióra vágyó játékos. A döntés nem meglepő: a SOCOM játékok a mai napig a legnépszerűbb, legnagyobb rajongótábort





felvonultató PS2-es online multi címek közé tartozna, adja magát, hogy a Sony első körben ezeket a játékosokat szólítsa meg a folytatással. A fejlesztő személye is változik: a SOCOM szériát hagyományosan gondozó Zipper Interactive (akik állítólag az első „rendes", szingli / multi módozatot felvonultató PS3-as epizódon dolgoznak) helyett egy új stúdió, a kanadai Slant Six áll a kormányrúdnál. A részletek jelenleg kissé homályosak, a Gamer's Day-en bemutatott rövidke demonstrációból annyi derült ki, hogy a pályák között lesznek teljesen újak, és a korábbi részekből átemelt, de erősen módosított térképek is. A fejlesztők szerint a Confrotaion nem a csak amerikai (és terrorista) csapatokat kínál kipróbálásra, hanem különféle nemzetközi speciális erőkből is válogathatunk majd. Multiplayer játék lévén nagy hangsúlyt kívánnak fektetni a bajnokságokra, és a klánok egymás elleni küzdelmére: ez egyenruhánk részletesen módosítható lesz, a klánok pedig további lehetőségeket kapnak a ruházatuk és felszerelésük egyedivé tételére – a Sony a játék idén őszre tervezett megjelenése után komoly letölthető tartalommal (új cuccok, fegyverek, pályák) kívánja megtámogatni a Confrontationt. Mivel a játék (az őszre datált megjelenés ellenére) még igencsak korai stádiumban leledzik (csupán négy hónapja dolgoznak rajta) a grafika kissé fapados – nem ronda, de egy PS3-as SOCOM-tól ennél egy kategóriával többet várunk –, az ígéretek szerint okkal-joggal számíthatunk a vizuális fejlődésre, a grafikán erősen csinosítani fognak a jövőben.

Nem csak Playstation 3-ra érkezik új SOCOM, hanem a PSP tábor is kap belőle: a két Fire Team Bravo után a Sony alaposan újragondolja a sorozat zsebkonzolos kivetülését – a **SOCOM: Tactical Strike** nagyon megnyomja a „taktikus" jelzőt. Miért is? Mert az új epizód inkább hasonlít a Full Spectrum Warriorra, minta korábbi SOCOM játékokra. A négy főből összeállított osztagodat nem tudod közvetlenül irányítani, a vezérlés inkább a valósidejű stratégiák irányítási metódusához hasonlít – a csapat





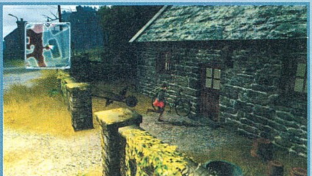
egészének, vagy egyes elemeinek adsz ki parancsokat, ezek pedig rendkívül sokfélék lehetnek. Terelgetheted őket a terepen, többféle módon fedezékbe parancsolhatod a katonákat, és az akció-parancsokból is széles arzenál áll rendelkezésre. A közvetlen célzás is ugrott, a helyére egy, a szerepjátékokat idéző „szerezz tapasztalati pontot a küldetések során, aztán fejleszd belőle az embereidet" szisztéma lép. Példa: a mesterlövész srác találati pontosságát sok minden befolyásolja (a terep, a testhelyzet, a célpont távolsága...), de a katona tapasztalat is rendkívül lényeges – a megszerzett pontokat a megfelelő (lövészet) tulajdonság fejlesztéshez csoportosítva hamarosan igazi távolági gyilkológép osztja a halált a csatatéren. Akárcsak a PS3-as kivetülésénél, a Tactical Strike esteében is nagy szerepet kap a karakterek testre szabhatósága: a single player kampány elején választhatunk magunknak nemzetiséget és egyenruhát – a aranyos húzás, de magát a sztorit, és a küldetések felépítését sajnos nem nagyon befolyásolja (pedig milyen szép is lett volna a Magyar Farkasok bőrébe bújva elfoglalni Buk... oké, ez már politika, hagyjuk).

Lesz multi is (közvetlen wi-fi vagy online), erről azonban még nem nagyon beszéltek a kanadai fejlesztők – a PS3-as Confrontationhöz hasonlóan a PSP-s SOCOM folytatást is a Slant Six hegeszti, és ez is valamikor év végén fog megjelenni. Majd elfelejtettük: az előzetes képek / videó alapján baromi jól néz ki a Tactical Strike, a fejlesztő srácok a jelek szerint kezdik kihozni az igazi kakaót a PSP-ből...

A **Folklore** a japán szerepjátékok szerelmeseit célozza be – méghozzá Playstation 3-on. A játék címe nem véletlenül nem ismerős, pedig nem új bejelentés: a tavalyi Tokyo Game Show-n már mutattak belőle egy rövid trailert, csak akkor még a kevésbé misztikus (és kissé semmitmondó) Monster Kingdom: Unknown Realms címen futott. Most nevet változtattak, méghozzá duplán: Amerikában és Európában Folklore, Japánban pedig Folks Soul felírat díszeleg majd a dobozon (sőt, a japán PS Networkről már demo is tölthető belőle – ha van hozzáférésed, és nem zavar a japán nyelv, rántsd le magadnak). A Folklore-t a Genji első és második részének fejlesztői hegesztik – a Game Republic nagy dobásra készül.



A játék sajátos sztorival és harcrendszerrel dolgozik: a történet egy gyilkossággal indul, és a szellembirodalomban folytatódik. A főszereplő kishölgy, Ellen anyukáját teszik el láb alól a sötét erők – hősnőnk pedig a titokzatos Szellemvilágba száll alá, hogy kézre kerítse a felelősöket, és jól bosszút álljon. Itt akad ősze a Folklore másik héroszával, Keats-sel. Keats nem csaj, hanem férfi, és van egy közös vonása Ellennel: mindketten képesek a Szellemvilágban bóklászó szörnyek (ők a játék címében is szereplő folkok) legyőzésére, befogására és uralására. A sajátos harcrendszer is teljes egészében a megszerzett szörnyeken alapszik, gyakorlatilag csak az ő segítségükkel tudsz csatározni. Első lépés: be kell fogni őket. Kinézed a szörnypajtást, nekiesel, legyengíted, és utána megpróbálod kirángatni belőle a lelket – méghozzá a szó legszorosabb értelmében. Beléjük vágsz egy „fénycsáklyát" (vibráló, tekergőző izé), és a legyengült szörnyellából kirántod a lelket. ő persze ellenáll, dobálja magát – jó lélekhorgászként te is dobálod őt, nekicsapod minden kemény tárgynak. A poén: mindezt a PS3 mozgásérzékelős kontrollerének mozgatásával teszed: ha megad felé húzod, akkor „feszül a kötél", ha jobbra-balra rángatod, akkor pedig gyengíted / fárasztod a szörnyet. Mozgásban határozottan jól néz ki a dolog, a Folklore estében nem kényszerűen a játékba erőltetett bónusznak, hanem a játékmenet integráns, az élményt és beleélést jelentősen fokozó elemének tűnik a mozgásérzékelős szörnyhorgászat. A befogott szörnyet bármikor előhívhatod (összesen 105 lesz belőlük, egyszerre négyet használhatsz), és harcoltathatod. A befogáskor megkapod a



szörnyek összes speciális tulajdonságát, a későbbiekben ezek természetesen még fejleszthetők is lesznek – kezdetben a már meglévő támadásokat tudod kombóba fűzni, később pedig új támadásokat pakolhatsz a régiek mellé. A Folklore grafikailag decens, a megcélzott sötét mesevilág jól néz ki – de mikor látunk valami kézzelfoghatót belőle? A megjelenés még odébb van: Japánban





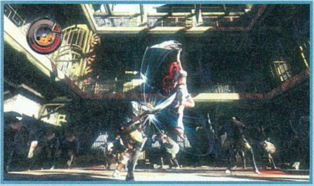





valószínűleg még idén kijön, Európa és Amerika azonban várni lesz kénytelen – a nyugati régiókra vonatkozó megjelenés rubrikájában jelenleg a „TBA" („majd megmondjuk") betűszó díszeleg, ami erősen 2008-at sejtet…

Kint volt a Gamer's Day-en a **Heavenly Sword** is: a Ninja Theory kaszabolós akciójátéka az idei év legjobban várt PS3 címei közé tartozik, ezért nagy érdeklődés övezte. Igazi, a játék minden részletére fényt derítő bemutatóra sajna most sem került sor, de legalább lehetett mozgásban látni az anyagot – és nem csak a tavalyi E3-on bemutatott arénában. Ha NAGYON (nagyon-nagyon) röviden akarnánk bemutatni a játékot, akkor előrántanánk a „God of War, csajjal" definíciót.

A két játék között nem csak stílus és műfajbeli párhuzamok vonhatók, hanem a sztori is hasonlóan kezdődik: Nariko a HS intrójában meghal szépen, a későbbi történések a múltat mutatják be, egy jobb jövőt (amiben nem hal meg) megcélzó irányvonalon. A harc a GoW-hoz hasonlóan nagypályás, igaz, más húrokat penget. Nariko három harci pozíciót vehet fel (könnyed, nehéz, távolsági), a támadásai, speciális mozdulatai ennek megfelelően





változnak, sőt, a látottak alapján a kishölgy által forgatott Mennyei Penge alakja / funkciója is ezekhez idomul. A harc nem csak vagdalkozásból áll: gyakorlatilag minden ésszerűen mozdítható tárgyat felvehetünk és fegyverként használhatunk (igen, az ellenfelek hulláit is), plusz ott figyel a Nagy Speciális Támadás beteljesülését jelző csík is – ha ez megtelik, hősnőnk nagyon látványos, durván belassított mozdulatsorokkal végez az életére törőkkel. A harcot ügyességi részek törik meg, ezek nem ugrándozásból állnak, inkább a manapság divatos QTE vonalat („nyomd meg a képernyőn felvillanó gombokat a megfelelő gyorsasággal és sorrendben") követik. A Heavenly Sword jó régóta készül, és még mindig nincs kész (a Gamer's Day-en bemutatott verzió helyenként framerate és animációs problémákkal küszködött, de az idén őszre belőtt megjelenésig ezeket még bőven ki lehet kalapálni.

A Sony-hoz köthető („second party") fejlesztők közül a Naughty Dog készül talán a legnagyobb váltásra: Crash, Jak és Daxter után elszakadnak a könnyedebb hangvételtől és jóval komolyabb témába vágják a fejszéjüket. Az **Uncharted: Drake's Fortune** főhőse, Drake nagyszabású álmot kerget: a híres felfedező, Sir Francis Drake utódjának hiszi magát, és az ük-ük-ük-ükpapi mesés, gondosan elrejtett vagyonára, El Dorado elveszett kincsére fáj a foga. A játék intrójában Drake egy bájos hölgyemény társaságában érkezik egy trópusi szigetre – ahogy az ilyenkor lenni szokott, a repcsi meghibásodik, Drake elszakad a hölgyeménytől, és egyedül kénytelen nekivágni a kincs felkutatásának. Hősünk legnagyobb meglepetésére a békés sziget nem is olyan csendes, mint amilyennek elsőre látszik: rosszarcú zsoldosok mindenhol, akik látszólag szintén a mesés kincset kutatják.

A Naughty Dog elmondása szerint az Uncharted alappillérét három játékelem alkotja: felfedezés, lövöldözés és közelharc.





A felfedezés a sziget belsejében (azaz: a bozontos dzsungelben) történő sikeres navigálást jelenti – Drake Lara Croftot megszégyenítő ügyességgel ugrál, lengedez, és mászik sziklát, ha a helyzet úgy kívánja. A lövöldözésből lehetett látni a legkevesebbet: Drake egyszerre két fegyvert tarthat magánál (egy maroklőfegyvert és egy másikat), és választás szerint mozgásban használhatja (pontatlanabb), vagy a vállhoz behúzva (a kamera ilyenkor beljebb mászik, a la RE4 vagy Gears of War) pontosabban is célozhat velük. A Gamer's Day-en bemutatott demóban csak pár fegyver volt felvehető, az ígéretek szerint a teljes verzióban már csinos arzenál várja a játékost. Végül: a közelharc. A bunyó meglepően komplex, helyzet-érzékeny mozdulatokkal (nekicsaphatjuk az ellenfelünk fejét a közeli sziklának) és látványos megoldásokkal – közelharc esetén a kamera ismét pozíciót vált, és egészen közelről mutatja az akciót. Ami biztos: az Uncharted gyönyörű, talán az eddig látott legszebb Playstation 3 játék, de a „minden idők legjobban kinéző cuccai" listán is előkelő helyet foglalna el… A GD-en szemrevételezhető demonstráció ráadásul (állítólag) egyáltalán nem mutatott meg mindent, a Naughty Dog számos finomságot (példa: Drake 1500 féle mozdulatra képes) rejteget a fiókban. Tervezett megjelenés: idén ősszel, remélhetőleg tudják tartani – könnyen PS3 húzócím válhat belőle.

Apró játék, érdekes játék: **PAIN**, vagyis fájdalom. És tényleg: a PAIN valóban a fájdalomról szól. Nem a hüvelyujjadat kell ütögetned a PS3 kontrollerrel, hanem egy metropoliszban kell mindenféle fájdalmas helyzetekbe belehajszolnod az embered. Az eszköz egy hatalmas csúzli, beleülteted a figurát, változtathatsz a testhelyzetét, célzol, aztán BUUUMMM, kilövöd. ő a fizika törvényeinek engedelmeskedve kirepül, és nekicsapódik mindennek, ami az útjába kerül. A lényeg: minél nagyobbat esni, minél durvábban széttörni, keresztülvágódni a tereptárgyakon – a város kialakítása is ilyen, számos lehetőség adódik a fájdalomokozásra. Indulhatsz szabad játékmódban (Paindemonium), itt szabadon röptetheted a karaktert, lesznek különféle előre meghatározott feladatok, és multiplayer móduszok is, többféle ízben. A PAIN jó mókának tűnik, pláne úgy, hogy ez egy párdolcsis PS Network (letölthető) cím, ígérettel későbbi (gyaníthatóan szintén fizetős) tartalmi bővítményekre. Még idén megjelenik.



A PS3 arzenálon kívül több PSP-s címet is láthattunk a Gamer's Day-en. Az új SOCOM-ról fentebb már szóltunk, de mindenképpen érdemes megemlíteni egy másik régen várt PSP-s folytatást, a **Syphon Filter: Logan's Shadow**-t is. A felejthető PS2-es kirándulás után a Syphon Filter sorozat a PSP-s Dark Mirrorral talált vissza a helyes útra: a zsebkonzolos ötödik rész jó, szép, és nem utolsósorban roppant izgalmas volt. Ilyenkor nem kérdéses a folytatás, a Sony pedig mindent megtesz azért, hogy az SF rajongók ismét mosolyogva ragadjanak PSP-t. Gabe Logan új kalandja dupla veszéllyel indít: egy terrorista csoport szuperfegyvert szerez magának, Gabe régi harcostársa, Lian Xing pedig gyanúba kerül – a játék elején erős a gyanú, hogy harcias kedvű hölgy áruló, egészen pontosan kettős ügynök. A széria hagyományainak megfelelően helyszínekből ezúttal sem lesz hiány: a Logan's Shadow egy terroristák által elfoglalt amerikai repülőgép hordozón nyit, aztán körbekergeti a fél világon hősünket – akciózhatunk a Közel-Keleten, és még egy víz alatti küldetést (egy elsüllyedt hadihajó felkutatása) is abszolválhatunk. A Dark Mirror a megjelenésekor igazi grafikai gyöngyszem volt PSP-n, a folytatás ilyen szempontból sem okoz csalódást: a megnövelt poligonszámú karaktereknek / helyszíneknek, valamint a látványosabb füst / robbanás / víz effekteknek köszönhetően a játék méltán pályázhat az „idei év legcsinosabb zsebkonzolos címe" díjra. A megjelenés belátható időtávból integet: Logan ügynök idén szeptemberben ölti magára újra az egyenruhát.







## UBIDAYS 2007

A Ubisoft májusi sajtórendezvényének legnagyobb attrakciója kétségtelenül a **Splinter Cell: Conviction** hivatalos bejelentése volt. Az ötödik SC epizódról a netet ügyesen böngészők már majd' fél éve tudhatnak: az év elején kiszivárgott koncepciótervek erősítették meg az új rész érkezését. A Convictionnel a Ubi a sorozat megreformálását tűzte a zászlajára. Az ötödik epizód a Double Agent után két évvel játszódik – a főszerepben ismét Sam Fisher, csak most szuperruha és dögös tech-kütyük nélkül. Sam az amerikai fővárosban akciózik: mivel a sztoriról nagyon nem akar-









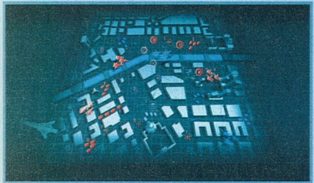




nak beszélni az Ubinál, egyelőre nem tudjuk, hogy miért. Ami biztos: mindenki kedvenc Samuja polgári ruhában nyomja, első pillantásra inkább utcai bűnözőnek néznénk, mint ügynöknek. A lineárisan felépített pályák ugrottak, kapunk helyette nagy bejárható (és igen részletesen / valósághűen modellezett) urbánus területet, ahol szabadon mozoghatunk. Ennek megfelelően a játékmenet is változik: a különféle feladatok megoldására Samnek több útja nyílik, a játék erősen épít a kreativitásra. A régi, „árnyékból árnyékba" lopakodást felváltja az „aktív osonás". Aktív osonás? Igen, az: a városban Sam leginkább a tömegben elvegyülve rejtőzhet el, a belső terekben pedig reális búvóhelyeket (asztal alatt, szekrény belsejében…) kereshet magának. „Korábban véget ért a játék, ha felfedeztek. Ezúttal akkor kezdődik igazán." – mondják a fejlesztők. Azaz: a Convictionben nagy szerepet kap a közelharc, Sam furfangos és látványos módon szerelheti le az ellenfeleit – ízlés szerint tárgyhasználattal megbolondítva, a megfelelő súlyú tereptárgyak egytől egyig mozdíthatók / használatba vehetők lesznek. A Conviction konzolos fronton X360 exkluzív lesz, és a tervek szerint még idén ősszel megjelenik.

A Konzol májusi számának „Aprólék" rovatában számoltunk be az **EndWar** érkezéséről. Akkor még csak annyit tudtunk róla, hogy a Tom Clancy nevével fémjelzett játékok sorát erősíti, RTS lesz, és Harmadik Világháború adja a hátteret. Az Ubidays-en tovább infók láttak napvilágot: a konfliktus két résztvevője az EU/USA koalíció versus a gonosz oroszok, az időpont pedig 2020. A single player módról nem beszéltek, szó esett viszont a masszív multi játékmódról – ez pedig leginkább egy MMO-ra, masszívan multiplayer online játékra hajaz. A nagy ötlet: különálló csaták helyett nagyszabású háború folyik, az egyes összecsapások csak a harc egy szeletét jelentik – a nap végén az Ubi szerverei összesítik az eredményeket, és ez alapján határozzák meg a frontvonalak alakulását. Az egyes csatákban ráadásul nem egyedül, hanem csapatosan veszünk részt: a teljes hadsereg maximum tizenkét játékos között lesz felosztva, mindenki a rá bízott alakulatokat vezeti harcba. A koncepció rendkívül izgalmas, MMORTS, emberek! Tervezett megjelenés: 2008 elején X360 és PS3 platformokra.





Az X360 exkluzív Splinter mellett az Ubi egy másik exkluzívot is feltálalt – a Free Radical (TimeSplitters sorozat) futurisztikus FPS-e, a **Haze** kizárólag PS3-ra fog megjelenni. 2043, a világ átalakulóban: a hadseregeket privatizálják, magáncégek kezében a rendfenntartás. A Mantel Global Industries, az egyik legnagyobb militáns cég katonájaként a Promise Hand lázadóinak kell odacsapnod – könyörtelenül. A Mantel katonáit a Nektár kódnevű drog tüzeli: lődd magadba, és szuperképességeket kapsz: jobban célzol, „érzed" a közeledő veszélyt, emberfeletti erőre teszel szert. A droghasználatnak ára van: a mellékhatásokat nem árulja el sem az orvos sem a gyógyszerész. Sőt: a Free Radical sem, de az eddig látottak alapján azt sejtjük, hogy a sok Nektár durván megőrjít, és a társaid ellen fordulsz… A Haze összefüggő játék: egyszer tölt csak (az elején) aztán nincs loading képernyő, ami a környezet változatosságát figyelembe véve (dzsungel, tengerpart, ipari és katonai létesítmények, teherhajó…) figyelemre méltó teljesítmény. A Haze grafikailag meggyőző, és a fejlesztők személyéből kiindulva reményteljes játék – a Free Radical csapata igazi FPS szakértő, kíváncsian várjuk, mit tesznek le az asztalra idén ősszel.







Ha már az exkuzívoknál tartunk, itt van még egy: a Wii nyitókínálatának egyik legsikeresebb darabja folytatást kap – érkezik a **Rayman Raving Rabbids 2**, kizárólag Wii-re és Nintendo DS-re. Az előzmény alapvetően single player játék volt multi lehetőséggel, a folytatásnál fordul a kocka: az Ubi párizsi divíziója a második részt kifejezetten többjátékos mókának szánja, amit szükség esetén egyedül is lehet játszani – de nem ajánlott. A multi fordulat a játékmenetre csak kis mértékben nyomja rá a bélyegét: az előző részhez hasonló minijáték-kollekciót kapunk, bővített lehetőségekkel. Több játék, lehetőség egy saját „playlist" kialakítására (csoportba válogathatod a kedvenceidet), többféle módon öltöztethető karakterek, és persze az őrült Nyulak, a korábbinál nagyobb variációban. Az Ubi egyelőre csak a Wii verziót demózta, a NDS változat az ígéretek szerint szintén minijáték-gyűjtemény lesz, és a nagygépes inkarnációval egy időben, idén ősszel fog megjelenni.



Az Ubi a manga / anime rajongóknak is tartogat valami érdekest 2007-re: a **Naruto: Rise of a Ninja** az ismert, rendkívül népszerű, és most már magyarul is elérhető mangán és animén alapszik – a Ubisoft pedig nem egyszerűen honosít egy japán Naruto játékot (ezekkel amúgy is Dunát



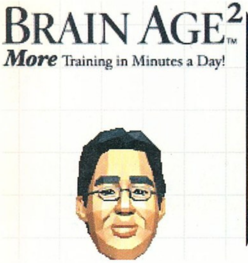


lehetne rekeszteni), hanem a saját kezébe veszi az irányítást – a Rise of a Ninja-n a francia kiadó híres montreali stúdiója dolgozik. A műfaj akció-szerepjáték, méghozzá a kéz zsáner egyenlően adagolt elegye, a fejlesztők szerint nagyjából ötven-ötven százalékban oszlanak majd meg a játékban a felfedezős / kaland és az akció elemek. Az akció leginkább egy hagyományos verekedős játékra emlékeztet – a harcrendszer valósidejű, és inkább a reflexekre épít. A játék az anime első nyolcvan fejezetét dolgozza fel, és bevallottan nem csak a rajongóknak készül, az Ubi azokat is meg akarja szólítani vele, akik soha nem vettek még a kezükbe Naruto feliratú rajzos füzetet, és az animét sem követik figyelemmel. Tervezett megjelenés: idén októberben, a dolgok jelenlegi állása szerint kizárólag Xbox 360-ra.

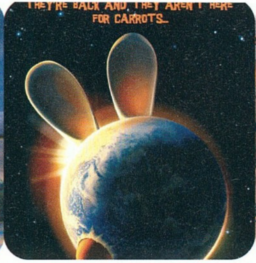
És hol marad az **Assassin's Creed**? Nos, a Ubidays-en ugyan ott volt, de csak egy rövidke, ellenben nagyon-nagyon hangulatos trailer formájában. A középkori bérgyilkos júliusban, az E3-on mutatkozik be játszható, megtapogatható formában.









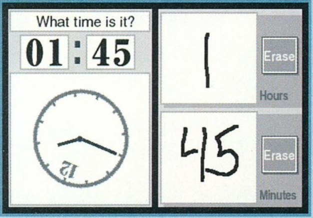
## NINTENDO SPRING MEDIA SUMMIT 2007

A Nintendo sajátos módon közelített meg a tavaszi sajtórendezvényét: a hárdkór játékokat gyakorlatilag teljesen hanyagolták (ezekről majd az E3-on beszélnek), és inkább az eseti (casual) játékosoknak szánt címeiket mutatták be. Semmi Super Mario Galaxy, semmi Zelda: Phantom Hourglass, a Metroid Prime 3-ból és Super Smash Bros Brawlból csak pár új képpel lettünk gazdagabbak – ennek ellenére itt is felbukkant néhány, a kiemelt figyelemre mindenképpen méltó játék.

A **Big Brain Academy: Wii Degree** az agytornáztatós Brain Training / Brain Academy vonal Wii-s folytatása. Japánban már megjelent áprilisban (az eredeti címe tök jó, és aranyosabban is hangzik: Wii de Yawaraka Atama Juku), de Európába majd csak valamikor július végén érkezik. Ha játszottál valaha Brain Traininggel DS-en, egyből otthon fogod érezni magad: a napi tesztek öt kategóriában (azonosítás, vizualizáció, számolás, memória és analízis) dolgoztatják meg a szürkeállományodat. Nem csak egyedül állhatsz neki a feladatoknak, lesz egy csoportos, „verseny" játékmód is, ahol egyszerre maximum nyolcan mérhetitek össze a képességeiteket. Ha nincsenek kéznél a haverok vagy a család, a WiiConnect24 segítségével onilne is lehet versengeni – sajnos nem közvetlenül, hanem ranglista formájában – a játékokban / feladatokban elért eredményeidet küldheted át az ismerőseidnek. A Big Brain Academy: Wii Degree aranyos, letisztult, erősen családbarát vizuális megjelenítéssel dolgozik, és természetesen a Mii-ket (a Wii világában téged reprezentáló avatárt) is bevonhatod a mókába.



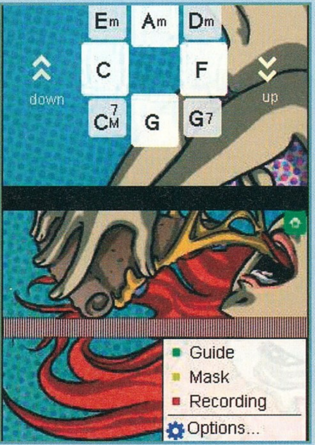

A másik agytekerős játék a NDS-es *Brain Age 2*, ami nálunk, Európában a szép hosszú **More Brain Training from Dr Kawashima: How Old Is Your Brain?** címen fog megjelenni. A rend kedvéért idebiggyesztem a japán címet is: *Touhoku Daigaku Mirai Kagaku Gijutsu Kyoudou Kenkyuu Center Kawashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nou wo Kitaeru Otona no DS Training*. És most nem viccelünk, TÉNYLEG EZ a japán címe. Ott már kapható egy jó ideje, tavaly jelent meg, és eladtak belőle sokmilliót, néha még most is felbukkan a heti japán szoftvereladások élbolyában. Nekünk június végéig kell rá várnunk, és azt fogja nyújtani, amit már a címében is leírtak: még több agytréning, az előzményhez hasonló stílusban és felépítéssel. Még több teszt, még több feladat, sőt, az első részhez mellékelt Sudoku is visszatér – ezúttal száz plusz feladvánnyal. Neked milyen idős az agyad? (A Brain Training szerint az enyém most éppen 41, a hírrovat végére meg kb. 53 lesz...)



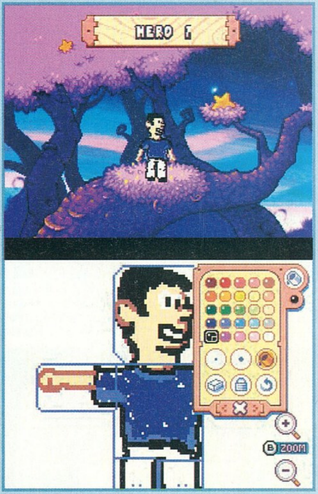




A **Pokemon Battle Revolution**-t nyugodtan hívhatnák Pokemon Colosseum 2-nek is – ugyanis gyakorlatilag az, minden szempontból erősen hasonlít a korábbi nagygépes, szigorúan a szörnycsatáztatásra koncentráló poke-anyagokra. A Battle Revolution  Pokétopia szigetén játszódik, és tíz darab arénát pakol eléd – itt kell győzelemre vinni a zsebszörny-kommandódat. A single szekció ugyanakkor a játék kevésbé izgalmas részét jelenti, a hangsúly kiemelten nem ezen van, hanem a DS-es Pokémon Diamond / Pearl-ből átemelt szörnykollekciód csatároztatásán – ezúttal teljes 3D-ben ugraszthatod egymásnak a kis dögöket, érintőképernyő helyett szépen (és a sorozatra jellemzően cuki módon) felépített helyszíneken. Sőt: a Wii-re átkorbácsolt szörnyekkel akár online is csatába indulhatsz, vagy netes ismerősök híján a Wii irányítójára feltöltve őket átcipelheted a teljes bandát a játékkal szintén rendelkező cimborádhoz némi gyors csihi-puhi erejéig. Mint látható, a Battle Revolutiont akkor érdemes igazán megvásárolni, ha van már otthon egy Diamond vagy Pearl – mivel ezek csak július végén fognak megjelenni Európában, talán nem véletlen, hogy a Wii-s Pokemon egyelőre nem rendelkezik EU-s megjelenési időponttal, a lelkes importőröknek leginkább a június végére datált amerikai verzióval érdemes szemezniük (...feltéve, ha rendelkeznek egy amerikai Wii-vel, a Nintendo erősen régiókódozik, ugye).

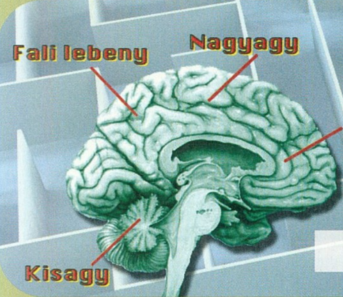



Végül vessünk egy hosszabb pillantást a közeljövő Nintendo DS kínálatára is, leginkább azon részére, amit tavaszi Media Summiton mutogattak. Ezek közül mindenképpen a **Jam Sessions** kívánkozik első helyre. A Jam Sessions gitárszimulátor, erős hangsúllyal a „szimulátor" szón. Nem Guitar Hero, ami szintén remek játék, de inkább *játék*, a hangszer megszólaltatásának absztrakt kivetülése, húrok helyett gombokkal. A DS érintőképernyője és a stylus azonban akkurátus pengetést tesz lehetővé: a húrok ott vannak előtted, a cerkával pengetsz – azaz nem mindegy, hogy milyen irányból, és milyen erővel közelíted meg a húrokat. A Jam Sessions nem új játék, Japánban már futott egy kört *Hiite Utaeru DS Guitar M-06* címen – a JS kiadója, a Ubisoft ezt a játékot fejlesztette tovább, és hangszerelte át a nyugati ízlésvilágnak megfelelően. Licencelt zenék lesznek, nem is kevés – a pontos mennyiségről és a végleges dallistáról később nyilatkozik a kiadó. Megjelenés: nyár végén / ősz elején.




A másik említésre méltó DS-es újdonság egy egyedi platformer, a **Drawn to Life**, azaz az Életre Rajzolva. Ha csak képeket látsz róla, nincs benne semmi különös: a szokásos ugrándozós / akció játék, ahol a Cuki Kis Teremtmények Cuki Kis Szigetét mented meg az Ismeretlenből Érkező Gonosztól, méghozzá a jól megszokott módon – az ellenfelek fejére ugrassz, vagy agyoncsapdosod őket különféle fegyverekkel. A Drawn to Life igazi vonzereje abban rejlik, hogy mind a karaktert (a főhőst), mind a fegyvereidet TE MAGAD hozod létre – megrajzolod őket az érintőképernyőn. A hős öt szekcióra van bontva, ezeket külön-külön kell megrajzolnod, a hérosz kinézetének csak a képzeleted és az ügyességed szab határt, csinálhatsz pálcikaemberkét és kidolgozott Szuperment egyaránt. A fegyverekkel hasonló a helyzet, őket is darabokból rajzolod / pakolod össze. Az eredmény: a klasszikus platformer egyedi ízt kap, őrültebbnél-őrültebb karaktereket hozhatsz létre, felruházhatod őket agyament fegyverekkel – mindezt egy, a leginkább a Yoshi's Island grafikai stílusára hajazó „rajzfilmes" környezetben. Határozottan aranyos, és figyelemre méltó – ősszel meglátjuk, hogy mi kerekedik ki belőle.

*Liquid*




# A Hónap Témája

## R3 – RITKA, RÉGI, RETARDÁLT PART II.

… a múltkori kézifékes megállás a Karakterlimit / Kronológiai Sorrend határvonalnál ért, a „passport, please” után viszont mehetünk tovább, térben és időben egyaránt. PAL magánzárkától az NTSC korlátlan szabadságáig, a Szabad Európától a Távol-Keletig (ami, mint később kiderül, felénk nem is annyira kelet, inkább *kellett volna*), cartridge-től az optikai adathordozóig, akkortól mostanáig, jól ismerttől a sosem hallottig. Szerepjáték körökre osztva, űrháború valós idejű két dimenzióban, európai árkád bunyó, franchise-alázás filmvetítéssel, és vízkereszt, meg amit akartok. Fasten seatbelt!

(Tényközlés: a szériadarabok ritkaságának megítélése kapcsán annyi link mutat annyi különböző információra, hogy a hitelesség eldöntéséhez vallási megszállottság kéne, a *legritkább* szó tehát fenntartásokkal kezelendő, és ez az írás nem is feltétlenül erre fókuszál. Az alanyok kiválasztása abszolút szubjektív, igen – a teljességre van igény, de az nem faktor, Adriana Limára is van, de sajnos egyik sem megoldható, majd ha lexikonnyi mellékletünk lesz, akkor az előbbi esetleg igen. Ja, rendszert ne keress, mert az nincs – tudod, szeszélyes dolog a gyűjtőszenvedély, én csak igazodom…)

### MESE, HABBAL

A japánok az európai régiót pestisjárványos övezetként kezelik, ahová a segélyküldeményeket is csak repülőgépről szabad leszórni a pórnépnek. Tudjuk, láttuk, tapasztaltuk. Az utóbbi évek RPG-portolási bőségzavara is csak a torta habja, a tészta marad a szigeten – rinyálni nem kell, nem is érdemes, régebben ennyit se kaptunk. Furcsa ellentmondás: a szerepjáték-doyen SquareSoft akkor (értsd: egy bő évtizeddel ezelőtt) még tisztán minőségi szoftverekkel gazdagította az áramlatot, most pedig, amikor éveken keresztül készítik a spinoffokat, remake-eket, átiratokat és kiegészítőket, hirtelen gondoskodnak róla, hogy a végterméket mindenki zabálja, ne csak az amerikai és a japán régió…

Pedig a plebs sírógörcsöt kapott a gyönyörtől akkor is, amikor a **Chrono Trigger** megjelent 1995-ben – a japán kiadást csak pár hónapos csúszással követte az amerikai, és meg is maradt ott, NTSC területen. A siker bődületes volt, csak a Szigeten közel két és fél millió japán játékos önkielégítését tematizálta, alig két hónap leforgása alatt. A külföldi fogadtatás nem volt (annyira) kedvező: az a 290.000 példányra kiterjedő kereslet valószínűleg megerősítette Sakaguchiék fejében a „meg se érdemlitek, köcsögök” gondolat létjogosultságát. Azt a bő negyedmillió rajongót viszont a késztermék boldogabbá tehette, mint Jeff Mintert a pixel shader, mert egy kifogástalan állapotú példányt százötven dollárra taksálnak…

… az agyról leszáll az ékszíj, a gyűjtői elhivatottságon pörög egy helyben. Ezt a játék keresett, népszerű darab, DE! Itt lóg ki a lóláb, hogy itt már nem konkrétan a játékról van szó, nyújtson az bármekkora csúcsteljesítményt is. Az ugyanis instant hozzáférhető: húzott szájjal, morcosan, összeszűkült szemmel, de lenyelhető az is, hogy egy emulátoron csuklóból futtatható. Aki pedig az efféle barbárságokat vérfertőzés-kaliberű bűncselekményként tartja számon, még mindig lecsaphat a 2001 júniusában PlayStationre kiadott (és Japánban természetesen már két évvel korábban piacra került) **Final Fantasy Chronicles**-re, ami, bár szintén nem rokkantotta meg a boltok polcait, de legalább elérhető, és a sorozat negyedik részén kívül a Chrono Trigger rajzfilmbetétekkel kibővített (tehát az eredetihez hozzátevő, jobb minőségű!) százszázalékos portját is tartalmazza. Hogy ez sem jelent meg PAL területen? És? Angolul van, apám, innentől fogva meg csak az lehet a kérdés, hogy ívben sz*rjuk le vagy egyenesen?

A Chrono Trigger ilyen szempontból amúgy is furcsa jelenség: hiába, hogy a gyűjtőnek érthető okokból kell a csinos doboz, vitrinbe, gyönyörködni, nyálelválasztáshoz, felfoghatatlan, hogy miért nem választják inkább a japán kiadást a fentiek tükrében. Még egyszer: játszani ott van a PlayStation átirat, ha nagyon kell, és a JNTSC-s SNES dobozok amúgy is szívtipróbbak az esetek döntő többségében, mint például most is. És ami nem mindegy: kis idő- és energiaráfordítással ez már tizenöt dollárért begyűjthető, és a PS port sem több egy húszasnál…













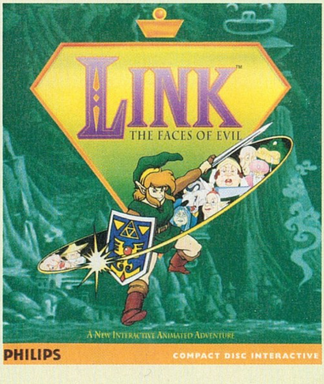
### A MAGAS RANGÚ SELEJT

A Zelda játékok népszerűségét és minőségi kvalitásukat nem nagyon érdemes megkérdőjelezni, viszont annak idején még hírt is megért az 576 Online-on, hogy igenis, van olyan Zelda, ami a fentebb vázolt „nekünk csak a resztli jut” elméletet erősíti meg. A bizonyítási eljáráshoz mellékelt videótól kollektíven sírógörcsöt kapott a fórumos esküdtszék – Zelda, tényleg, FMV elemekkel, tömény borzalom a bugyutaság csomagolópapírjában! Golyó általi halál, ellentmondás nélkül.

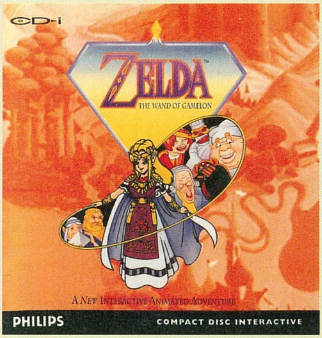
Hogy történhetett ez?

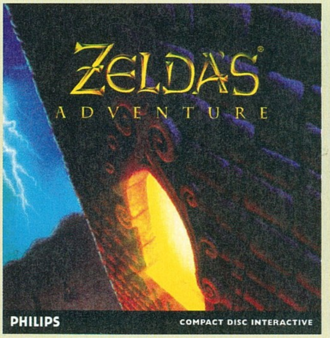
Azt a sztorit mindenki ismeri, hogy a Nintendo 1989-ben még a Sony-val folytatott tárgyalásokat egy, a SNES-t felturbózó CD-ROM fejlesztéséről, és a szerződésbontás következtében született meg a PlayStation – azt már kevesebben rebesgetik, hogy a tárgyalópartnerek között ott volt a Philips is, akik, bár szintén nem tettek keresztbe egy szalmaszálat sem (a projektet később ugyanis elvetették) az egyezkedésből végül Nintendo-karakterek felhasználási jogát csikarták ki. Így kerülhetett át Link, Zelda hercegnő és Ganon a CD-i platformra is. Az „együttműködésből” három játékra futotta, de mindegyik kiválóan bizonyítja, hogy a Philips-nél nem lehetett túl nagy tobzódás, amikor az észt osztogatták: a konzol képességeinek demonstrálása érdekében, az FMV divathullámot meglovagolva megszületett a trilógia első darabja, a **Link: The Faces of Evil**, aminek a fejlesztése a második epizóddal, a **Wand of Gamelon**nal párhuzamosan zajlott, és egy névtelen Cambridge-i stúdiót, az Animation Magic-et bízták meg a barkácsolással. Őket kell átkozni a végeredményért, vagy a soványka (hatszázezer dolláros) költségvetést? Nem téma, jut belőle mindkettőjüknek! A 2D-s platformelemekkel, idegesítő játszhatósággal és vérgagyi szinkronnal/történetvezetéssel agyonvert játékok annyira ócskán sikerültek, hogy a múlt hónapban említett, jelképesen és szó szerint egyaránt elásott ET-hez hasonlóan szintén besöpörtek egy szekérderéknyi „Ilyen Fost Még Életemben Nem Láttam Award”-ot, és a Nintendo soha nem ismerte el a kompaktlemezes játékokat hivatalos Zeldának.

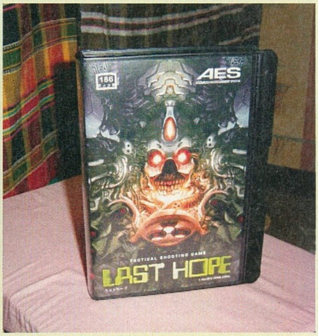
Az első két részt „kárenyhítés” követte, a **Zelda's Adventure**, amit a rajongók fintorogva aposztrofáltak alsóbbrendű, korcs Legend of Zeldaként, noha a fejlesztés bölcsőjét most már a Viridis ringatta, akik az eredeti játékmenethez sokkal inkább hűségesek maradtak, mint a korábbi merénylő kóklerek, bár a blue-screen előtt rögzített FMV-ket ők sem hanyagolták – a valósághűség világháborúja, ugyebár. (Bájos egománia, hogy a legtöbb NPC-t a saját alkalmazottaikról mintázták, és hogy ki se lógjanak a környe-






zetből, a felülnézetes grafikát valódi fényképek alapján digitalizálták a legjobb minőség érdekében.)

A játék sosem jelent meg Európán kívül, pedig a CD-i régiómentes konzol, ahogy az összes rá megjelent játék is az – ennek megfelelően az öreg kontinens Zeldája, bármilyen pocsék legyen is, ugyancsak keresett darab, ami a minőségéhez képest néha eszméletlen árakon fut. Így jártunk, gyerekek. Elég sárga, bőven savanyú, és ritka is. A miénk. Aki akarja, kapjon tőle gyomorrontást. (Ugye, még nem dobtad el a múltkori hányós zacskót?)

## BURZSOÁZIA

Az SNK NeoGeo konzolja a vastag zsebű árkád-rajongók mekkai kába köve – legendás nevek és kult-klasszikus címek borzasztó árakon, mindezt az eredetihez hű, bitre megegyező játéktermi minőségben prezentálva. Ha bárki úgy érzi, hogy túlságosan telítődne a bankszámlája, itt aztán megcsapolhatja rendesen, elvégre az 1990-es debütáláskor 600 dolláros áron kínált rendszer már önmagában sokkolónak tűnik, de ha hozzávesszük az alacsony példányszámban megjelentetett játékok árcímkéit is, akkor a józanabbakat már tényleg fel kell mosni. A gyűjtő itt tényleg egyenlő a megszállottal, senki nem válogat össze magának „csak úgy" NeoGeo kollekciót, elvégre egy makulátlan állapotú AES (az otthoni konzol – a játéktermi rendszer az MVS) cartridge, ami még „húzócím" is, nem ritkán 1000 dollárt is meghaladó áron keres magának szerető gazdit az aukciós portálokon. A „korlátozott példányszám" fogalma is itt nyer értelmet istenigazából. Bár a hivatalos támogatás leállt, a begőzölt third-party fejlesztők semelyik konzolt nem hagyják veszni – például így született meg 2006 júliusában a **Last Hope**, ami a gép képességeinek a határait feszegetve 60fps-t pörgetett ki, négyszintű parallax scrollozással. Stinger áprilisban lerántotta róla a leplet, legalábbis a Dreamcast portról, mert ez eredetileg AES (és NeoGeo CD) játéknak indult. Csak éppen azokból készült összesen 60 kópia, amiket kizárólag a fejlesztőcsapattól lehet megrendelni – azoknak a szerencsés gazdagoknak legalábbis, akiknek van rá 730 dollárjuk.

De figyelj csak, most jön a klinikai eset: talán te már itt is sikoltozni kezdtél, de akkor mit szólsz a **Kizuna Encounter** (Japánban **Fu'un Super Tag Battle**) sztorijához? Tizenegy éves, 2D-s, tagrendszert használó bunyó, egyenesen az SNK kifőzdéből, ahol azért érdemes szopogatni ezt-azt – zsebpénzbarát megoldásként itt szinte *kötelező* az emulátorhasználat, hogy tudd, miben utaznak az ínyenc milliomosok. Az ismertebb, más SNK játékokban (Samurai Shodown, King of Fighters) feltűnő szereplőket is megvillantó (de nem játszható karakterként bedobott) pofonosztásból kivételesen kapott Európa is, és itt lesz a sztori bestiálisan megcsavarva. Azt rebesgetik ugyanis, hogy a felénk elszórt példányok száma *talán* megvan tíz is, de csak négyről tudnak biztosan, és ebből három az, ami bizonyítottan cirkál Európa és Észak-Amerika között – ezek pedig úgy dobálják a videojátékos tőzsdeindexet, mint a Richter-skálát a kilenc egész hatos földrengés. Csoda? Tizenkétezer dollárért már egy lepukkantabb Ford Mustangot lehetne venni, és abban legalább a benzin produkál gőzt és csak a hűtővíz forr fel – de ha koponyán belül történik mindez, beláthatatlan bajokhoz vezethet. Vigyázz, szabadlábon vannak!

## ELMÉLETI TANSZÉK

Ahogy azon a 1UP egyik publicistája is elmerengett a témához kapcsolódó írásában: sok esetben a ritkaság hírének elterjesztése nem is tényszerű dolgokon alapul, hanem mesterségesen gerjesztett hisztéria, ami az árképzésre borzasztó hatással van, és mégis eladhatóvá teszi a terméket, pont a sznobizmus és a megszállottság működési mechanizmusára alapozva. Az Atlus játékai például rendszeresen árrobbanást produkálnak az eBay-en, mivel az első kiadást szándékosan alacsony példányszámban terítik. Ennek lehetnek financiális okai is, elvégre előfordulhat, hogy a játék esetleg kevésbé lesz keresett, és akkor legalább a gyártási költségek és az eladatlan példányok sem okoznak problémát. Hiába, hogy a közelmúlt és a jelen példái is igazolják, hogy egy sikeres reklámkampány mindezt képes orvosolni, ha az esetenként még többe kerül. Inkább a kivárásra építés, a hiánygazdálkodás, az „ebből nektek nem jut" attitűdje az, ami igazán kecsegtető, legalábbis Zach Meston, az Atlus USA marketing/PR igazgatója szerint: *„A filozófiánk az, hogy a piacot mindig egy kicsit éhesen kell hagyni."*

Sok esetben viszont nem is maguk a cégek gerjesztik a feszültséget: a **Radiant Silvergun**, a Treasure Saturnt és Sega Titan Video arcade boardot megjárt kultikus shootere például (a fenti példák ismeretében, és azokhoz viszonyítva) nem *annyira* ritka, mint amennyire azt sokan szeretnék, mintegy önigazolásként, hogy érdemes volt akár több száz dezsőt is kifizetni érte. Vagy az eladói oldalról megközelítve: füstöljön csak rendesen, még ha kis lángon is ég, akkor az eredeti fóliába csomagolt kópiákat kétezer dollárért lehet majd osztani. Mire föl, barátom? Csak a saturnos eredetiből ötezer legyártott példány készült, és aki online secondhand-shopokban vagy az internetes aukciókon nem talál belőle magának, az tényleg szefós. (Nem beszélve arról, hogy az ST-V cartridge is kétháromszáz dolláros címkével pózol, ami jutányos ár, ha valakinek jó videobejátszások nélkül is, és ezt a MAME vagy a Satourne ST-V emulátora szintén életre kelti, csak éppen Hitoshi Sakimoto epi-





















kus soundtrackje torzul lagzilajcsiba oltott Jean-Michel Jarre-á.)

Drága, de nem beszerezhetetlen – itt inkább a fesztivál a lényeg, annak ellenére, hogy tényleg mágikus hatalmú darabról beszélünk, és még mindig inkább érdemes ebbe invesztálni (a józan észhez inkább közelítő, de még mindig épp eléggé kattant gondolkodás szerint), mint egy ötpéldányos akármibe... de hát hol vagyunk már a józanságtól? Na jó, ha már úgyis a lövöldözésnél tartunk, maradjunk is egy hasábnyira, hadd tisztuljon a fejed. (Röhögtél, hallottam.)

## MODERN KLASSZIKUSOK

A Space Invaders óta tudjuk, hogy shootereket gyártani kifizetődő. Naná, hogy manapság nem annyira, mint második világháborús FPS-t, mert 1978 óta történt a világban egy s más: társadalmi rendszerek omlottak össze, felcseperedett és kihalt fél tucat konzolgeneráció, az alkalmazott ötletek jöttek és mentek, a kínálati és keresleti viszonyok pedig drasztikusan átalakultak. A stílus klasszikus utat járt be: a kezdeti földalattiságot a popularitás váltotta fel (legalább egyet mindenki kipróbált már élete során, aki meg nem, az valószínűleg túl fiatal, vagy atombunkerben nőtt fel), hogy aztán a népszerűség csökkenésével, és az új, változatosabb, tarkább, kiscicább játékstílusok feltűnésével párhuzamosan visszakerüljön a zeniten túlra. Hát most napkelte lesz, meg árképzési teoretika.

A G.Rev (korábban G.Revolution), a Taito korábbi alkalmazottaiból verbuválódott (korábban a G-Darius fejlesztését egyengető) csapata játéktermekre szakosodott. A 2001-ben kiadott, debütáló, **Doki Doki Idol Star Seeker** névre hallgató puzzle játékukat nagycsöcsű mangalányos borítóval ellátott Dreamcast porttal kínálták meg, majd az igazi „áttörést” *(persze, vihar a biliben, mondhatod, nem áttörés!)* a 2003-as **Border Down** hozta a brancsnak, akik a Treasure újgenerációs lövöldözéseihez is programozási segítséget nyújtottak (például a Gradius V-hoz és az Ikarugához). A Dreamcast átirat elkészítése kevésbé számított rizikósnak: mivel a gép már korábban elhullott a harcmezőn, tényleg csak a fanatikusok, a kemény mag tartotta meg magának, ugyanakkor ez azt is eredményezte, hogy már egy limitált széria kiadása is nyereséges lehet (öt-tízezer példányra gondolj), mint azt az egészen a legutóbbi időkig tartó portolási mánia is megmutatta. A Border Down „szintfelmérés” volt: a G.Rev kijelentette, hogy ha a játék nem lesz nyereséges, akkor nem lesz több NAOMI átirat sem. Rázd csak meg a HC pofonfát, és láss csodát: egyből petíciókat írnak alá, készítik a rajongói fordítást, és ha kell, fizetnek, mint a katonatiszt – jelenleg a Border Down soundtrack CD-vel megspékelt limitált kiadása esetenként 250 dollár körüli áron fut, ami egy ilyen fiatal játéktól ugyancsak meglepő. És ez még nem is annyira a csúcs mivoltának szól; a Border Down egy nagyon baba shmup, de inkább a körülményei (kevés kópia, a megszállottak-







ra alapozó fizetőképes kereslet és az arcade rajongók kiéhezettsége) tették naggyá, mint a tényleges minősége. (Furcsamód a később érkezett **Under Defeat** dacosan tartja a debütáló árat, plusz-mínusz húsz dolláros differenciával, pedig annak is hasonló sorsot prognosztizáltak egyesek…)

A shooter amúgy is érdekes, szélsőséges állatfaj: vagy nevetséges, már-már jelképes, vagy gusztustalanul magas árat kell fizetned értük. Itt is a példányszám, a kor és a körülmények a leginkább nyomós okai az árképzésnek – az újabb, PS2-re kiadott lövöldözések, mint pl. a Raiden III, már pár dollár kifizetése után boldogítanak (ezen a platformon, ebben a korban sikertelen, mondhatni halott ügy), ugyanakkor a PC Engine-re kiadott **Darius Alpha** nevének hallatán minden mániákusban lehűl a hemoglobin…

Hasonlóan a múltkor elemzett Atlantis II sorsához, a Taito játéka szintén nem szoftverbutik-renegát. A hozzáféréshez először a hivatalosan kiadott **Darius Plus** CD-ROM-on megjelent, valamint a HU-Card (hitelkártyányi adathordozó, a „Hudson Card"-ból eredeztethető névvel – Észak-Amerikában TurboChip-ként futott) verzióját kellett egyaránt előrendelni ahhoz, hogy utána okkal duruzsoljon a miatyánk. Ezt követte ugyanis a sorsolás, ahol nyolcszáz nevet húztak ki a kalapból – bizony, a nyertes mázlisták tehették rá a kezüket az Alphára. Volt még egy megoldás, de ahhoz is nagy szerencse kellett: a japán magazinoknak (PC Engine Gekken, Marakatsu) kiosztott példányok szintén sorsolás útján találtak gazdára. A kártyák leosztva, de hogy neked dolgozik-e a lapjárás, az a vastag zseb függvénye: néhány évvel ezelőtt feltűnt az eBay-en egy kósza példány, és helyet is cserélt ezernégyszáz amerikai dollárral. Na, akarsz játszani egy partit?

## VIRTUÁLIS BAROMSÁG

Komplett kis világokról lehetne még beszélni, felsorolhatnám történetek százait, sztorikat a digitálfertő milliomosairól, az igényességet, az eredeti példányokat tiszteletben tartó játékosokról, de feltűnt a zeniten egy, a zeneiparban már sikerrel alkalmazott értékesítési megoldás, ami mindennek keresztbe tehet, ugyanakkor legalább annyi izgalmas lehetőséget rejt magában: az online terjesztés!

XBox Live Marketplace, PlayStation Store, illetve Virtual Console koncepciók – ami ma még csak opció, holnap talán már kizárólagos lehetőség.

A Square Enix nemrég kijelentette, hogy a Wii internetes játék-újrakiadási lehetőségét egy az egyben elvetik – saját bevallásuk szerint a közönségnek igenis szüksége van még a dobozos játékokra, a kézzelfogható termékre. Nos, ha azt nézzük, hogy a Final Fantasy-nek csak a hatodik részét harmadszor adják el (SNES, PlayStation, GameBoy Advance), akkor financiális szempontból is magyarázható az így már minimum bájosnak nevezhető álláspontjuk, ugyanakkor vicces is, mert ez csak az igényesebbjére vonatkozhat – manapság (optimista becslések szerint is) minden tizedik másolatra jut csak egy eredeti példány. Ugyanakkor a pénzhajhász koncepciónak pont ellentmond az, hogy a Virtual Console más platformokkal inkompatibilis felület, így legalább a tok nélküli verziókból is befolyhatna némi apró, attól függetlenül is lenne kereslet a további hatszáz csatornán keresztül értékesített játékokra. Mindegy, legyünk jóindulatúak (én is az leszek, szokásommal ellentétben), és higgyük el, hogy igazat beszélnek; attól függetlenül, hogy így gondolják-e, vagy sem, sok mindent érdemes megfontolni az elhangzottakból.

A Nintendo szégyenérzet nélkül lenyúlta az Apple mellékvágánypolitikáját, design-elemeit és értékesítési módszerét: mindenki kedvenc Satoru Iwatája egyenesen a videojátékok iTunes-aként definiálta a Virtual Console-t. (Nem pofátlanság, ezt letagadni inkább az lett volna.) Nos, ami jelenleg zajlik, az ugyanúgy megtörtént már a zeneiparban is, szóval a párhuzamok igencsak kézenfekvőek, és a problémák és előnyök jellege is teljesen ugyanarra mutat rá.

Kezdjük az előbbiekkel: a gyűjtőszenvedélyt ez az egész metódus tokkal-vonóval hazavágja. A letöltött játékok immár ravaszul kombinált egyesek és nullák halmazai, nem sokat megélt adathordozók, a maguk kis mini-történelmével. Nincs limitált kiadás, igényes gépkönyv, neves művészek rajzolta artwork, spine kártya és további bájos merchandise-ok – mindez hulladék lesz a vágóasztal alatt. Ahogy Andy Warhol is kijelentette a hatvanas években: a művészetet a másolat elértékteleníti (pop-art, rémlik valami?). Mindaz, amiről a mostani és a múlt havi írás szólt, történelem lesz, ahogy azoknak, akik benne vannak, sok esetben most is arról szól – jelenleg egymás mellett fut a kettő, de mi lesz itt később? Egyelőre csak a retro-katalógusról, független játékfejlesztők lehetőségéről szól ez az egész, emulátor-legalizálás törvényes keretek és szerződések szövevényében – de nagyon arrafelé mutat minden, hogy ez kizárólagossá válik.

És jöhet minden más, ami pozitív: a gyártási költség megszűnik. Igaz, ez nem vonja magával a beszerzési ár csökkenését, mert ezzel ellentétesen a fejlesztés büdzséje az, ami növekedésnek indul, és, sejtéseim szerint a mostani árakhoz képest így is többet kell majd fizetni a virtuális pénzzel a virtuális tartalomért, amit nagyon is valós, verejtékes munkával güriztél össze. És így ugrik az alacsony példányszám fogalma is: minden kópia ugyanannyit ér, hisz így a kéz alatti vétel értelmét veszti. Itt működik a legjobban a kapitalista természetes kiválasztódás: nem kell aggódni a felhalmozódó eladatlan példányok miatt, hiszen egy játékot csak annyian fognak letölteni, ahányan kíváncsiak rá, és akkor, amikor csak akarják. A Wii jelenlegi emulációs kínálata is bőven megnyerő: NeoGeo és TurbografX ritkaságok, SNES és N64 kedvencek, ráadásul bővített – sok esetben online játékmódot kínáló – tartalommal, javított glitchekkel és hibákkal – kipofozott, újravakolt verziót szerezhetsz, baráti áron, gombnyomásra.

Persze, ott van ennek a hátulütője, ami már a zenék letöltése esetében is jelentkezett (csak ott éppen kevesebb kérdést vet fel): lelkiismereti kérdés lenne belőle, hogy valaki fizet-e a játékokért vagy sem? Egy file-cserélő rendszer (pl. Soulseek) ugyanazt kínálja *ingyen*, mint az iTunes, és egy PC is képes Last Blade-et futtatni, nem csak a Wii… kérdés, hogy melyik a kényelmesebb megoldás. Fizetni azért, hogy tökéletes minőségben, legális úton juthass hozzá az áhított tartalomhoz, vagy ingyen, pepecselve trükközni? (Itt az emulációk tökéletlenségéből fakadó hibákra gondolok.)

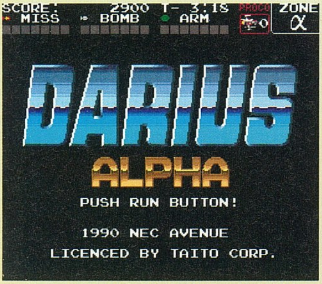
A minőség és a gyűjtőszenvedély kérdését a legjobban a FinalScratch (bakelitlemezes interface-t használó, de laptopon tárolt mp3 file-okból megszólaló DJ-periféria) mizériája illusztrálja: az mp3 hangminőségbeli romlása a vinylhez képest tagadhatatlan, és a legtöbb, bakelitről dolgozó DJ ezeken kívül azt kifogásolta, hogy sokkal jobb érzés a ládában turkálva böngészni a fekete korongok között, a borítót nézegetve, mint egy több ezer tracknyi listából kiválasztani a megfelelő számot…

A hasonlat csak ott sántít egy picit, hogy a játék minősége itt nem szenved csorbát (sőt!), csak a kézzelfoghatósága. De ahogy a netlabelek megjelenése és a fizetős letöltés is hordoz magában számtalan pozitívumot (a vásárló tényleg csak azért fizet, ami érdekli – adott esetben egy számért, nem egy komplett albumért), úgy érvényes ez a videojátékokra is: az XBox Live Arcade szolgáltatása például sok fejlesztőnek biztosít terepet ahhoz, hogy kis költségvetésből is játékot készíthessen. És nem is csak a noname srácok, hanem olyan nagyágyúk is ide dolgoznak, mint Jeff Minter. Ez pedig vérpezsdítő hatással lehet az egész iparra, amely arrafelé halad, hogy játékot készítsen annak a felcseperedő generációnak, akik nem megszállottak, nem gyűjtők, és még csak nem is formátumfüggők.

Én csak annyit mondok: lesz R-Type, Streets of Rage és Sin and Punishment újra, lesz Space Giraffe először, és amíg jó játék van, addig nagy baj nem lehet. A gyűjtők? Aki ebben nő fel, az nem lesz gyűjtő – aki pedig az avítt világ gyermeke, az ott fogja megtalálni a számítását. Ahogy megtalálja most is. Nem kell beszarni, drága barátom. Ez csak egy új fejezet lehet, te pedig magadnak lapozgatsz.

*Wayne: Oké, rendben.*
*Jim Morrison szelleme a sivatagban: Úgyis kitalálsz valamit. A te filmed…*

*Tyler*
*hc.one@freemail.hu*





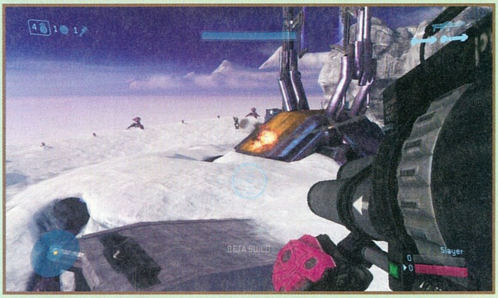






# ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.

## HALO 3 (BÉTA, X360)





**Krisz:** Aki olvasta a 100. számban a bemutatkozómat, az tisztában van vele, hogy mennyire közel áll hozzám a Halo. Nem kívánom az egekig magasztalni, vagy ódákat zengeni róla, egyszerűen csak jó volt többször is végigtolni a remek irányítása miatt, imádtam a kooperatív módját, a multiját pedig gyakorlatilag sportként űztem hosszú évekig. Egyszerűen ebben a shooterben voltam/vagyok leginkább otthon. Ehhez képest számomra a Halo 2 single-je erős csalódás volt, ellenben a multija nem volt rossz, rögtön adta magát a kezelés és a hangulat, de közel sem játszottam vele annyit, mint a Combat Evolveddel. Sok idő telt el azóta. Tavaly láthattunk egy brutális E3-as trailert a Halo 3-ról, majd valamivel később egy rövidke CG-s ízelítőt, és most végre volt lehetőségem kipróbálni a harmadik rész béta multiját, ráadásul minket ért Bix-szel a megtisztelő feladat, hogy beszámolhatunk róla.

**Bixbite:** Ugorjunk is a közepébe. Három pálya, ennyit bocsátott a rendelkezésünkre a Bungie. Szakértelmüket jelzi, hogy mindegyikük más és más, és külön harcmodort kíván.

A Snowbound az egyik. Egy végeláthatatlan hómezőn maroknyi ember vív gyilkos harcot egymással. A hó porzik lépteid nyomán, minden tükörsima, minden jeges, a nap megcsillan az aranyszínű kupolák felszínén. Az épületek bejáratát elektromágneses pajzs védi a támadásoktól. Két spartan harcos néz farkasszemet egymással, egyik kint, másik bent: patthelyzet, vajon ki mozdul elsőnek? A föld alatt jégből kivájt katakombák, a híd alatt pedig egy ghost árválkodik. De csak addig, amíg valaki el nem köti, onnantól kezdve beindul az őrület. Már messziről látom, amint ketten csépelik egymást, odaérve „besegítek" a harcba. A következő pillanatban köszönöm helyett már egy-egy gránát röpül a másik felé. Valódi hentelős pálya, az egyik kedvencem.

**K:** A játékot rengetegen, néha közel 40 ezren, vagy akár még többen is tolták online éjjel-nappal. Mindig automatikusan adta be a gép az aktuális játékmódokat, mindössze néhány alapvető beállítást eszközölhettünk, pl. hogy mi alapján válassza ki a csapatot, vagy hogy Rumble Pit (sima deathmatch), Team Slayer (Team DM) vagy Team Skirmish-t szeretnénk tolni. Utóbbi egy speciális Team Deathmatch, több fajta játékmóddal, pl. területfoglalósdi, Capture the Flag, King of the Hill, VIP, stb. Később ez a játékmód Big Team Battle-re váltott, ahol már összesen 12-en is megmérkőzhettünk egymással, de általában közel sem voltunk annyian, mint amennyit majd maximum engedni fog a végleges játék.

**B:** A Valhalla egy másik pálya. Egy hosszan elnyúló völgy, körülötte hófödte hegycsúcsok, tavaszi színekben pompázó virágmező. Mondhatni klasszikus, hisz egy az egyben a Halo 1-et idézi. A völgy mindkét végében bázis, a tetejükön gyorsítómezők vannak, melyek egy pillanat alatt kilőnek a pálya közepére. Hatalmas map, a szerver küzd is a feltöltéssel, gyakran megakad, kifagy. Lassabb, taktikusabb, csúnyán mondva amolyan igazi „kempelős" pálya. Nem is annyira szeretem, szerencsére ritkán hozza be a gép.

**K:** Sok buta fórumos vitát olvastam róla, hogy mennyire szép, vagy mennyire gyenge lett a Halo 3. Nos szerény véleményem szerint simán benne van a TOP 3-ban, ami a 360-at illeti, és még ha nem is egy Gears of War, a maga nemében még szebb is. Három fő pályán lehetett küzdeni, melyek közül talán a Snowbound jött be nekem a legkevésbé. A High Ground már jóval komolyabb, kiváló helyszín területfoglalásra. A kedvencem viszont a hatalmas Valhalla volt. Itt már szó sem volt sima deathmatch-ről. Aktív járműhasználat és taktikázás kellett. Utóbbi két pálya egyszerűen annyira szép (na nem mintha a Snowbound csúnya lenne), hogy az embernek tényleg kedve volt hagyni a fenébe a harcot, és egyszerűen körbesétálgatni, figyelni a szélben a mozgó füvet, elsétálni a vízeséshez, hallgatni a madarak csicsergését vagy legyek zümmögését, esetleg elmenni a tengerparthoz (a vízeffekt brutkó). Sokan kritizálták a játék fizikáját is a videókban, véleményem szerint ez (is) hülyeség. A karakterek teljesen korrektül mozognak, a robbanások királyok, és a járművek mozgása is tipikusan Halo-s, sőt még realisztikusabb is lett. Megjegyzem, habár én is komolyabbra emlékeztem, a plazmámon összehasonlítva a Halo 2-vel, egyszerűen durva a fejlődés. Szó sincs „Halo 2 HD"-ről, ez a születlenséget mindenki felejtse el.

**B:** A High Ground az igazi! A területfoglalós játékok mekkája. Homokos-sziklás part, beljebb pedig egy nagy erődítmény, telis-tele szobákkal és átjárókkal. Nagyon állat mapje van, megkockáztatom, hogy a legjobb az összes közül, amik eddig Halo-ban voltak. Bármilyen játékmódra kiváló-an alkalmas, de mégis leginkább csapatban jó itt irtani. A hídon egy gépágyú, pont az udvarra irányul. Csábít, hogy bepattanjak mögé, de ez tipikusan a kezdők csapdája, ugyanis egy másodperc alatt kiszednek mögüle. Sokkal célszerűbb fölvenni, ilyenkor a kamera kizoomol, és mintegy TPS játszhatsz tovább, a'lá Lost Planet. Bepattanok egy quadba, és kilököm a kaput, távolról már látszik








a hentelés. Emberem hátán mindig az épp aktuális fegyvere, baromi jól néz ki. Egyenesen a hírig közepébe érkezem, ki is ugrom, mielőtt rommá lőnének. Fegyverek! Fegyverek kellenek, méghozzá sok! Sniperrel osonok a part menti fűben, velem szemben egy másik srác ugyancsak távcsövessel. Mint két vadász, célzunk egymásra, és közben sasszézunk oldalra. Fent a toronyból valaki lézernyalábbal hasít ketté másokat: ugorj! Csakis ugorva élheted túl ezeket a szitukat, persze jól időzítve. A parton egymás mellett két mongoose (kis quadok); míg ezeket vizslatom, egy harmadik nyílegyenesen felém tart, majd belevasal a homokba. Gravity Lift, Bubble Shield, tonnányi újítás és fegyver. Az újításokkal kapcsolatban több jel is arra utal, hogy a készítőknek példaként lebeghetett a szemük előtt a Gears of War. Az újratöltés a GoW mintájára a jobb felső bumperre ugrott, és ugyanígy járt a fegyverfelvétel és a járműhasználat, bár ez utóbbival szerintem mellélőttek. A fegyverfelvétel előnyeit igazán a kétkezes harc esetén tapasztaljuk meg: bal és jobb bumperrel külön-külön vesszük fel, és töltjük őket újra. Aztán átemelték azt a Hammer of Dawnt is, amellyel a Gearsben a nagy férgeket irtottuk: itt Spartan Lasernek hívják, igaz, közvetlenül lövi ki a lézert, és bárki ellen bármikor bevethető. Jópofa, ha megtanulsz vele bánni, szinte megközelíthetetlen leszel.
Egyik gyerekkel fej-fej mellett vezetünk, majd a legvégén beelőzve megnyerem a meccset; két másodperc múlva jön tőle az üzenet, hogy föl akar venni barátnak. Egy másik a 300-ból jól ismert *„This is where we fight, this is where they die"* szöveggel spannolja a népet. Azt érzem, hogy a változtatások ellenére ez még mindig ugyanaz a Halo. Egyik srác egy shotgunnal jár körbe a pályán, és mindenkit egy puffantással kinyír; másik született mesterlövész, elvonul egy biztos zugba és onnan szed le bárkit; a harmadik lézerfegyverrel operál, megint másik a rakétavetőjében bízik. Mindenki más fegyverrel érzi jól magát. Mégis mindannyian Halo-harcosok. Talán ez a titka?

**K:** Maga a multi móka tényleg pazar, eddig a legjobb, amit láttam 360-on. Hozzáteszem, sajnos hiába voltam/vagyok gyakorlatilag profi a Halo 1-ben, hiába tolom elég jól a Halo 2-t, itt sokszor mégis csak átlagos voltam, mert legnagyobb sajnálatomra megváltozott pár jellegzetesség az irányításban. A fegyverek már nem olyan erősek, (eleve az első rész stukijait komáltam legjobban), az ütés közel sem ér el olyan messzire, nem lehet olyan dinamikusan gránátozni, és a gyorsabb akció miatt az ugrásoknak is lett „értelme", ami innentől PC-s multis FPS jellegű ugrabugrákat (is) eredményez a Halo sorozatban. Magyarul a Halo 3-at sajnos (vagy szerencsére) ki kell tanulni. Már csak azért is, mert számos új fegyver van, melyek közül néhány a Lost Planetre, vagy a Gears of Warra hajaz, és olyan brutálisan nagy (pl. aknavető vagy minigun), hogy ilyenkor átváltunk külső nézetre. Egyik kedvenc új fegyverem a Spiker (igen erős minigépfegyver), de mint a többi egykezes fegyverre, erre is érvényes, hogy kettőt kell felvenni belőle, hogy kellő tűzereje legyen. Akadnak extra felvehető cumók, pl. taposó akna, védőpajzs, vagy antigravitációs lift. Ezeknek a használatát mind-mind be kell gyakorolni, és akkor alapos előnyre tehetünk szert. A hangulat szinte mindig a toppon volt, még úgy is, hogy csak külföldiekkel nyomultam, a (számomra) legjobb partikat pedig a Big Team Battle-ös Valhalla pályán nyomtuk, amikor pl. az egyik srác felvett két társat a Warthogra, majd *„yippee kai ay m*therfucker"* csatakiáltással (Die Hard módra :) megrohamozták az ellenséges bázist.

**B:** A Halo 3 tulajdonképpen ott veszi fel a fonalat, ahol az első két rész abbahagyta. Látszik a törekvés, hogy a régi fanoknak is kedvezzenek, és az újdonság varázsa is meglegyen. Összességében úgy érzem, az egész H3 életszerűbbé vált, és ezáltal egy sokkal szélesebb réteget céloz be. Engem már ez alapján is meggyőzött. *Megunhatatlan.* Ha szeptemberben ugyanezzel a három pályával jönne csak ki, valószínűleg akkor is megvenném.

**K:** Rengeteget oldalt tele tudnék még teleírni, de legyen annyi elég, hogy van még mit finomítani, de ha így jönne ki a Halo 3, már az is pazar lenne. A single részben amúgy is lesz számos egyéb grafikai effekt, plusz rengeteg látványos script, úgyhogy jó eséllyel reménykedhetünk nem csak egy igazi őszi csúcs nextgen 360-as gammában, hanem egy közel(?) olyan látványosban is, mint amit tavaly az E3-nál ígértek.

*Krisz + Bixbite*






# Szoftver Rovat

## TÍZ ÉV. EGY LARA.

1996-ban látott napvilágot minden idők egyik legsikeresebb videojátéka, mely alapjaiban változtatta meg a kalandjátékok műfaját. Úttörő volta nem csupán az újszerű játékmenetnek, de a nemkülönben forradalmi főhősnőnek köszönhető, aki hirtelen berobbanva a popkultúrába világméretű és kolosszális sikert aratott, egy méltán népszerű és közkedvelt sorozatot alapozván meg. Egész pontosan tizenegy évvel később jó okunk van megünnepelni a **Tomb Raider**t és **Lara Croft**ot, melynek eszköze nem csupán a június 1-én megjelenő Lara Croft Tomb Raider: Anniversary, de a sorozat és a karakter történetére való visszatekintés, valamint jelentőségének értelmezése is. Jelen sorok írója konzolos játékszenvedélyének kialakulásában is esszenciális szerepe van a Tomb Raidernek, ezért nagy öröm számomra, hogy lehetőségem van ellátni a krónikás megtisztelő feladatát.

### LADY LARA CROFT

Mivel Lara életrajza tapasztalataim szerint csak leghívebb rajongói előtt ismert, hasznosnak tartom pár odavetett vonással vázolni Croft kisasszony, a tizenegyedik generációs grófnő biográfiáját. A hölgy 1968. február 14-én született Lady Amelia Croft és a közismert régész, Lord Richard Croft lányaként. Gyermekéveit a család Surrey megyei Abbingdon birtokán töltötte, majd egy leányiskolában kezdte meg tanulmányait. Kilenc éves korában túlélt egy repülőgép-szerencsétlenséget a Himalájában, melyben édesanyja életét vesztette. A tragédiát követő hat évben Lara ritkán távozott apja oldaláról, akivel bejárták a világot és számos régészeti ásatáson vettek részt; hősnőnk ezalatt magántanároktól és főleg apjától tanult. Lara tizenöt éves korában Lord Croft Kambodzsában eltűnt, holtteste nem került elő. Ezek után Miss Croft tudományos tevékenysége már-már elhomályosította apja karrierjét is. Számos nemzetközi jelentőségű régészeti lelőhelyet fedezett fel, habár módszereit gyakran bírálták szakmai körökben: egyes (meg nem erősített) vádak szerint Lara különböző tárgyakat vitt el ezekről a lokációkról, mielőtt értesítette volna a hatóságokat. A bulvárlapok bálványozása ellenére Lara Croft magánélete felett a legkomolyabb elhatározással őrködik. Sohasem adott interjút, és semmiféle személyes kommentárt nem tett a vele kapcsolatos híresztelésekre, lévén jobban szereti a család ügyvédjei által kiadott rövid, hivatalos nyilatkozatokban kifejezni magát. Számos nem hivatalos biográfia vad és fantasztikus teljesítményként élteti Lara hősi tetteit, gondoljunk csak az élő dinoszaurusz felfedezésére a Kongo völgyében, vagy a hírhedt nevadai 51-es Körzetbe való beszivárgásra. A rejtélyek és titkok tovább mélyülnek, ha belevetjük magunkat a Tomb Raider játékok és Lara kalandjai megismerésébe… jöttök?

### A VISSZATEKINTÉS WEBOLDALA

A Tomb Raider: Anniversary megjelenését és a tíz éves sorozatot megünneplendő az Eidos a Turner Broadcastinggal kart karba öltve egy dokumentumfilmet készített, amely a visszapillantás mellett kulisszatitkokat is leleplez. A kilenc epizódból álló produkciót a http://www.gametap.com/tombraider címen tekinthetitek meg.

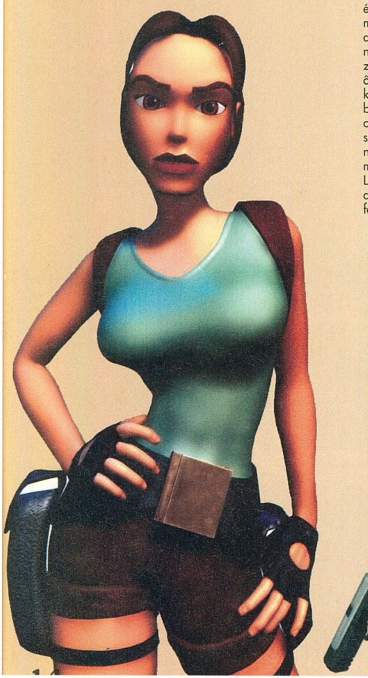
### A SOROZAT

Jó néhányan állítják magukról, hogy komoly szerepet kaptak a Tomb Raider megalkotásában, ám csak egyvalaki jelentheti ki vitán felül állóan, hogy vele kezdődött minden: ő Toby Gard. „Lara apukája" 1995-ben került a brit *Core Design*hoz, és ő álmodta rajzasztalra a ma ismert első rész alapjait, egy módosítással: a főhős eredetileg férfi volt. Jeremy Heath-Smith, a Core alapítója javaslatára a „vérengző Indiana Jones"-t nőiesítették olyannyira, hogy az életszerűség nagymértékű kizárásával egyes testarányait eltúlozták. A Tomb Raider 1996 őszén jelent meg először Sega Saturnra, majd néhány héttel később PlayStationre és PC-re az *Eidos Interactive* gondozásában, mely cég azóta is a márka kiadója és tulajdonosa. Egy csapásra sikert aratott, hála a mozgási szabadságnak, az újszerű 3D-s környezetnek és a harmadik személyű nézőpontnak. A játék teljes mértékben prezentálta a PlayStation teljesítményét, irányítása pedig a Prince of Persia alapjaira épitkezett. Lara virtuális bőrébe bújva páratlanul gazdag környezetet kutathattunk át, számos fegyverrel felszerelkezve, illetve a hősnő akrobatikus mozgáskultúrájának jelentős hányada már itt is jelen volt. Az első rész kiegészítő Gold küldetése The Shadow of the Cat alcímmel 1999-ben jelent meg, kizárólag PC-re.

Habár a Tomb Raider sikere fenomenális volt és világszerte több mint hatmillió példányban kelt el, Toby Gard a játék megjelenése után nem sokkal távozott a Core-tól, hogy saját stúdiót alapítson. Ez a lépés csak fokozta a Tomb Raider 2 eljövetelét övező várakozást, mely pont egy évvel az első epizód után, 1997 novemberében került kiadásra PS-re és PC-re. A nyitány játékmenetének legtöbb jellemzője megmaradt, új fegyverekkel, járművekkel és terjedelmesebb helyszínekkel tarkítva. Lara is kapott új mozgásokat: falon mászás, 180 fokos fordulat ugrás közben, bukfenc víz alatt, gázolás sekély vízben. A második részben jelentek meg először a fáklyák, így sötét helyek felfedezésére is lehetőség nyílt, dinamikus fényeffektusok használatával. Hősnőnk többféle kosztümben pompázik, és küllemét tekintve látványos újítás a mára márkajelzés értékkel bíró, a legkisebb szellőre is tekergő, fonott lófarok (az első részben kontyot visel.) Alakjának szögletességén is finomítottak. Ezen rész Gold küldetése, a Golden Mask szintén 1999-ben jelent meg PC-re.

A sorozat szekere szépen haladt, 1998 novemberében annak rendje és módja szerint megérkezett a Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft, ismét PS-re és PC-re. A sírrabló horizontja tovább bővül: Lara Croft Indiától a Csendes-óceán déli szigetein át, az 51-es Körzeten keresztül Londonig jutván világkörüli utat tesz. Az epizód nagy vívmánya a több mint 16 pályát magába foglaló, nem lineáris játékmenet. A látvány fejlődése új vízi effektusokban, fejlettebb textúraminőségben, új mozgásokban (majomlengés, sprintelés, kúszás), fegyverekben és járművekben érhető tetten. Ez a rész könnyebb volta miatt nagyobb sikert aratott a másodiknál, bár én nagyon sok embertől hallottam a második istenítését és a harmadik ostorozását. A kiegészítő sztori The Lost Artifact címen 2000-ben került kiadásra, csak PC-re.

1999 novemberét írunk. A Tomb Raider: The Last Revelation PS-re, PC-re, és a változatosság kedvéért (2000-ben) Dreamcastra jelenik meg. Az egyiptomi kaland személyében a Core először próbálkozott komolyabb vérfrissítéssel. A folyamatosabb játékélmény biztosítása céljából a töltési időt redukálták, és a 16 éves Lara is tiszteletét teszi. A Tomb Raider 4 erősen rejtvényalapú, az akció- és kalandelemeket pedig jobban sikerült ötvözni, mint az előző részben. A legnagyobb újítás a kb. 20 percnyi FMV, azaz a teljes képernyős mozgógép bevezetése, melynek hála a játékmenetbe vegyített jelenetekben kommunikálunk a többi karakterrel (pl. a Von Croy-féle első, betanító pálya.) Lara felszerelése bőséges, melyeket kombinálhat egymással. Itt jelenik meg először a távcső, a fegyverek első személyű nézőpontban történő használatának lehetősége, illetve a kötélen mászás, lengés és kötélről ugrás. Maga Lara is több poligonból épül fel, mozgása egyenletesebb,





## HÚS-VÉR LARÁK

Az évek során bebizonyítódott, hogy a Tomb Raider marketingkampányainak egyik legsikeresebb és állandó részét a Lara Croftot megtestesítő modell jelenti, aki a médiában és publikus eseményeken népszerűsíti a karaktert. A sorozat elindulása óta hat, de ha precízek akarunk lenni, akkor hét hölgynek volt szerencséje felvállalni ezt a szerepet. Lássuk, kik ők, meddig dolgoztak Lara modellként, és mit csinálnak napjainkban.

A hetedik név **Angelina Jolie**-é, aki a 2001-es Lara Croft Tomb Raider és a 2003-as Lara Croft Tomb Raider: Cradle of Life című filmekben játszotta Lara szerepét – véleményem szerint igen jól, habár a filmek fogadtatása megosztotta a rajongótábort.



**Rhona Mitra**
1996-98
*színésznő*



**Nell McAndrew**
1998-99
*maratoni távfutó*



**Lara Weller**
1999-2000
*színésznő, modell*



**Lucy Clarkson**
2000-02
*modell*



**Jill de Jong**
2002-2004
*modell*



**Karima Adebibe**
2006-
*a jelenlegi hivatalos Lara Croft modell*



**Angelina Jolie**
a Lara Croft filmek főszereplője
*színésznő*

és itt csöpög róla a víz először. Ez volt az utolsó Tomb Raider, mely kiegészítést kapott a The Times névre hallgató, egy pályás anyag személyében.

Két éven át találgathattunk, túlélte-e kedvenc hősnőnk a Last Revelation dramatikus végét adó élő eltemettetését, de a nagy kérdésre a választ a 2000 novemberében PS-re, PC-re és DC-re debütáló Tomb Raider: Chronicles sem adta meg: Croft kisasszony eltűnt. A Lara barátai által előadott visszaemlékezésekben a lopakodás is szerepet kap egy feszítővasnak hála, mellyel az ellenfél mögé osonva csaphatjuk le a szerencsétlent. Egyebek tekintetében maradt a hagyományos tömbtologatás, kapcsolónyomkodás és rejtvényezés, a grafika viszont tovább javult. A Tomb Raider: Chronicles egy korszak vége: a PC-s verzió korongjához a Core kiadta a játék motorját Level Editor néven, mellyel mindenki elkészíthette saját, több pályás sírrabló kalandját.

2000. a PlayStation 2 és a generációváltás éve. Az ezzel járó innováció és jelentős újítások fokozott szükségességét a Core Designnál is felismerték. Az eredmény három évvel később, számos csúszás után látott napvilágot Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness névre keresztelve. Az újítások a sötétebb felütésben, a modern környezetbe – Párizs és Prága – és földalatti katakombákba helyezett kalandokban, illetve a játékmenet új jellemzőiben nyilvánultak meg, ám nem sikerült úgy a visszatérés, ahogy azt az Eidos elvárta. Az Angel of Darkness egy koraszülött: hemzseg a jól és kevésbé észrevehető hibáktól, és az irányításra is ráfért volna még számos munkaóra. A revolúció részét képező másik irányítható karakter, Kurtis Trent, Lara tovább finomított külleme és új mozgásai, valamint a dialógusok választhatóságában testet öltő RPG-szerű elemek a játék nem befejezett volta miatt sajnos nem érvényesülhettek kellőképpen, a következő generációs Tomb Raider jobb esetben középszerű kritikákat kapva nemcsak a sorozat leszálló ágban történő vegetálását eredményezte, de megpecsételte a Core Design sorsát is.

Az Eidos radikális döntést hozott: a Tomb Raider fejlesztési jogát az amerikai Crystal Dynamics stúdiónak adta. A cél: visszatérni a gyökerekhez, melynek érdekében Toby Gardot is felkérték a projektben való részvételre, aki most lehetőséget látott azon eredeti elképzeléseinek megvalósítására, melyekre a Core-tól való kiválása idején nem volt módja. A 2006-os Lara Croft Tomb Raider: Legend hősnőjét alaposan átformálták; testfelépítésének realizmusa új dimenziókban valósult meg, viszont a lábaknak a törzshöz viszonyított arányai még mindig bántják a szemet. A nagy poligonszámnak köszönhetően mozgása átmenetek nélküli, profi atlétaként szalad, ugrál, mászik, szaltózik, függeszkedik és persze úszik a képernyőn. A Legend igazi erőssége az állkiakasztó grafika és hangzás. A hagyományos elemek leporolva kerülnek elő, bár a járműves részeknek nem sikerült a klasszikus hangulatot reinkarnálni. Az elképesztően rövid játékidő ellenére az új rész a sorozat új érájának nyitánya lett, egyben megmentette minden idők legvonzóbb régészhölgyét attól, hogy egy lezárt korszak emlékévé váljon. Az eddig látottak alapján pedig komolyan bízhatunk abban, hogy a Tomb Raider: Anniversary még jobban alá fogja húzni Lara újkori létjogosultságát.

## HALÁLOS SZÁMOK

- 1996 és 2006 között hét Tomb Raider jelent meg
- A mai napig több mint 30 millió példány kelt el
- A Tomb Raider franchise értéke 1,5 milliárd dollár
- Lara Croft közel 300 magazin címlapján szerepelt
- A Tomb Raider játékok 22 hétig vezették a vegyes formátumú játék-toplistákat

## TOMB RAIDER ÖSSZES

Az évtizedes Tomb Raider játékok áttekintése a kisebb jelentőségű handheld anyagokkal lesz teljes, bár a helyhiány miatt csupán említés szintjén. GBC-re és GBA-ra összesen három, nem mellesleg igen élvezetes rész jelent meg, PDA-ra és NGage-re pedig két felejthetőbb. Az évek során nem kevesebb, mint hat mobiltelefonos Tomb Raider látott napvilágot, továbbá három interaktív TV/DVD is a leltár részét képezi. PSP-re csak a Legend szinte változatlan konverziója jelent meg.

Az igazán nagy durranások tehát a nagykonzolos / PC-s részek, bár szívesen látnánk egy különálló kézikonzolos kalandot is. Ha az évfordulós játék beváltja a hozzá fűzött reményeket, akkor elképzelhető, hogy az állítólag már készülő Tomb Raider 8 mellett ez is meg fog valósulni. A legfontosabb mégis az, hogy a Legend után a Tomb Raider: Anniversary olyan modern bűvkört vonjon Lara köré, amely legalább további tíz jó évet garantál neki – mert megérdemli, mert megérdemeljük.

*Petúnia*
*petunia@tombraider.hu*



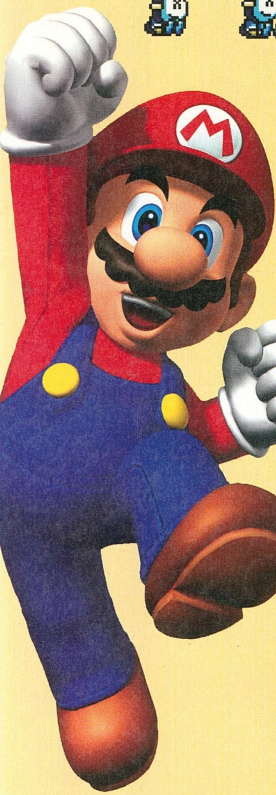


# KULISSZÁK MÖGÖTT

## JÁTÉKGYÁROSOK: A NINTENDO FAKTOR I.

ÍRTA: WILSON





Egy jeles napon, 1963. augusztus 28-án Martin Luther King azt mondta: „Van egy álmom”. Háromnegyed évvel később valaki úgy gondolta, hogy jobb, ha Mr. King örök létre szenderül – úgy is lett. Sokan, sokszor, néha joggal, néha értelmetlenül, de ugyanezt kívánták, csak épp nem egy személyt, hanem egy komplett álomgyárat képzelve a célkereszt elé. Az álomgyár neve: Nintendo Corporation.

### A DICSŐ MÚLT

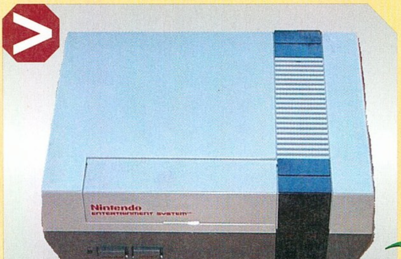
Míg 1889-ban Észak-Amerikában egyesek még mindig lóháton menekültek a vad prérin át a vasútvonal egyre fenyegetőbb veszélye elől, addig több ezer kilométerrel arrébb, egy jóval kultúráltabb vidéken az akkor harminc éves **Fusajiro Yamauchi** elindította azt a vállalatot, amely túlélte a sógunátust, a császárok korát, két világháborút és a nagy nyolcvanhármas videojáték válságot. A *Marafuku Company* 1889. szeptember 23-án kezdte meg működését – az egyszemélyes kiotói céh Hanafuda kártyák gyártásával foglalkozott – a tradicionális japán játék lapjait Fusajiro szederfából, kézzel faragta ki, hihetetlen odaadással adózva az aprólékos kidolgozású lapoknak. Fusajirot már kezdetben le akarták beszélni a vállalkozásról, de 1907-re a Marafuku növekedésnek indult – hosszú évek után megmagyarázhatatlan módon Japán végül elfogadta a nyugatias kártyabizniszt. Na jó, nem teljesen ok nélkül, a robbanásszerű növekedés a Yakuzának, a japán maffiának volt köszönhető, akik a kártyákból remek megélhetést nyújtó szerencsejátékot hoztak össze. Az üzlet így gyorsan beindult, Yamauchi hamarosan segédeket vett fel, hogy 40 évnyi farigcsálás után 1929-ben fiának adja át az üzletet. 1933-ban az ekkor már komoly piaci befolyás hatására névváltoztatás következett – megszületett a „Nintendo”, mely hanyag fordításban annyit jelent: „a mennyek keze által / az égiek segítségével”. A segítség kellett is, bár a Nintendo ekkora már Japán legnagyobb játékkártyagyártó vállalata volt, kisebb zűr támadt a Yamauchi vérvonalban: a családfaelemzéstől most eltekintenénk, legyen elég annyi, hogy komoly változás a Nintendo életben 1949-ben, a második világháború lezárását követően következett be, miután a még csak 21 éves Hiroshi Yamauchi a Nintendo teljhatalmú ura és parancsolója lett. Első körben felkapta a szabóollót és új nevet adott a kompániának – „Nintendo Playing Card Company” – egyszersmind történelmet is írt az első műanyagból készült japán kártyák gyártástechnológiájával. Az átállás nem csak jóval nagyobb termelést, de a még mindig exponenciálisan növekvő piac folyamatos ellátását is jelentette. Minden szép és jó volt, míg be nem következett a mentális krach – amikor kishazánk utcáin épp orosz tankok dübörögtek, Yamauchi egy az Egyesült Államok felé tartó repülőgépen ült. Yamauchi az amerikai Playing Card Company-nél tett rövid vizitje során rá kellett, hogy jöjjön, hogy a kártyák ideje hamarosan lejár. Ennek ellenére 3 évvel később a Nintendo történelmi jelentőségű üzletet kötött a Disney-vel, az álomgyár így megnyithatta kapuit a korábban teljesen zárt ázsiai piac felé. 1962-re a Nintendo révbe ért és immáron a tőzsdén is jegyzet nagyvállalattá növekedett. Újabb névváltoztatás, létrejön a „Nintendo Company”, a Kutatás és Fejlesztés részleg pedig megkezdi tapogatózását az új üzleti lehetőségek után kutakodva.

A tapogatózás roppant széleskörű volt, a Nintendo előbb egy instant rizst készítő üzemet, később egy taxivállalatot, hotelláncot és egy játékgyárat hozott létre, de mind becsődölt, egyet kivéve – a játékgyár bevált. Az 1964-es tokiói olimpia által robbanásszerű növekedésnek indult gazdasági változások a hanafuda korszak végét jelentették, a Nintendo részvényárai évtizedes mélypontot értek el. A felmentő sereg Gunpei Yokoi személyében érkezett, aki a „csinálj valami eladhatót” utasítást követve hozta létre az Ultrahandet, az akkori kor legmenőbb játékát. Sikeres volt? Az nem vitás, rövid idő alatt 1.2 millió példány talált gazdára, az üzlet beindult és feltűnt az Ultrahand több követője. Gunpei gyakorlatilag napról-napra ontotta magából az újabb és újabb játékokat. Az úr felvétele telitalálatnak bizonyult, a Nintendo következő nagy sikere a Beam Gun, a játéktörténelem talán első fénypisztolya volt. A krízis után a hihetetlen fellendülés évei jöttek, 1970-ben pedig egy ígéretesnek tűnő fiatal úr került Yokoi gondos kezei alá – a mindig széles mosollyal érkező urat Shigeru Miyamotonak hívták.

Mégsem a játékgyártás, hanem egy 1975-ös ebéd hozta az igazi áttörést – Yamauchi egy nap egy gyerekkori barátjával ette két marokra a szushit, míg a barát fel nem hozta az újdonsült technikai áttörés témáját, a mikroprocesszorokat. Az ismeretlen beszámolója olyan nagy hatást gyakorolt Yamauchira, hogy az a gyárba visszatérve komoly kutatásba kezdett az eszközt illetően. Yamauchi végül hosszas keresgélés után a Magnavox-ban látott fantáziát – a Magnavox ekkoriban az Atarival versenyzett a TV-re köthető játékkonzolok piacán Odyssey nevet viselő gépével. A tárgyalások remek hangulatban teltek, '75-ben a Nintendo exkluzív szerződést kötött a gép japán terjesztésével kapcsolatban, de rá két évvel kihozták saját konzoljukat: a Color TV Game 6 és a Color TV Game 15 a Mitsubishi támogatásával jött létre. A két gép elképesztően sikeres volt, több mint 1 millió példányt sikerült eladni belőlük. A Nintendo az árkád felé nyúlt, a Computer Othello-t olyan klasszikusok követték, mint a Radar Scope és a Donkey Kong – utóbbi lényegében Miyamoto videojáték-rendezői diplomamunkája, a '81-es alkotás olyan hatalmas népszerűségnek örvendett, hogy az akkori kor gyakorlatilag összes gépére megjelent. A hetvenes évek végére a nagyvilág ámulattal borult az egyre olcsóbbá és elérhetővé váló számítógépek, konzolok és zsebszámológépek elé, Gunpei Yokoi-nak pedig zseniális ötlete támadt.

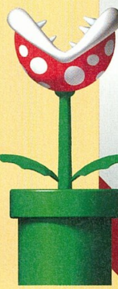
### GAME & WATCH

Az ötlet akkor jött, mikor egy vonatútja alkalmával egy üzletembert látott, kezében egy LCD kijelzős számológéppel – miért




**NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

debüt: **1983 július** | cpu: **ricoh 8-bit**
adathordozó: **cartridge** | értékesített gép: **60 millió**






**GAME BOY**

debüt: **1989** | cpu: **z80**
adathordozó: **cartridge** | értékesített gép: **70 millió**

# Nintendo



is ne lehetne használni ezt az új technológiát játékok esetében? Az első Game & Watch 1980-ben jelent meg, az évek során összesen 59 különböző játékot tartalmazó gép látott napvilágot. A gép roppant egyszerű volt, egy vagy két képernyőből állt, egyetlen játék volt rajta, annak is két módja – egy könnyű és egy nehéz. A játékok többsége kezdetben a korábban megkötött Disney üzlet jóvoltából képregény figurákat alkalmazott. Nem csak Ázsiában, de az egész világon gyorsan rákaptak az ízére, '82 és '83 között megközelítőleg 1.6 millió Game & Watch talált gazdára csak Skandináviában.

## NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

A szinte váratlan siker láttán a Nintendónak rá kellett jönnie, hogy jövője csak akkor lehet, ha teljes erejükkel belevetik magukat az ekkor még igencsak gyerekcipőben járó szórakoztató elektronikai üzletágba. Az alapot a Color TV Game sorozat nyújtotta, ám az új gépnek jóval fejlettebbnek kellett lennie – a legfontosabb mégsem ez, hanem az ár volt (mely 9800 yenben, azaz 75 dollárban maximalizálódott), hiszen a piac ekkor már kezdett telítődni az Atari, a Commodore, a Bandai és a Sharpnak hála. A korlátok nagy fejtörést okoztak a mérnöki brigádot vezető Hiroshi Yamauchi és Masayuki Uemura számára – a páros legnagyobb feladata a költségkímélő, de mégis technológiai csúcsot képviselő komponensek megtalálása volt. A legnagyobb bajt az jelentette, hogy nem volt olyan elektrotechnikai cég, mely képes lett volna ilyen alacsony áron ennyire komoly chipet előállítani – a szerződésre végül a Ricoh bólintott rá, annak ellenére, hogy nevetséges 2000 yent kínáltak fel nekik chipenként. Miért bólintottak rá mégis? Mert Yamauchi elképesztő igényt prognosztizált, így a szerződésben két év alatt 3 millió chip legyártása és leszállítása szerepelt. A Nintendo dolgozói azt hitték, hogy a korosodó prezidentnek elment a józan esze, hiszen a Nintendo eddigi legnagyobb sikere, a Color TV Games is éppen hogy egy millió példányban fogyott. Az üzlet egyben a NES tervezett képességeinek megcsonkítását is jelentette, a billentyűzet, a beépített modem és a lemezolvasó terve azonnal lekerült a napirendről, cserébe viszont bekerült egy olyan port, mely később lehetővé tette külön megvásárolható eszközök a géphez történő csatlakoztatását.

A hosszú vajúdás után 1983. július 15-én a NES, vagy ahogy Japánban megismerték a Famicom elstartolt 100 dolláros árcímkével. A nyitókínálat az árkád Donkey Kong, a Donkey kong Jr. és a Popeye portjából állt. A gép már a polcokon volt de... de nem ment valami jól. A költség hatékony gyártás mellett valahogy a minőség elsikkadt: a gép véletlenszerű módon és kérlelhetetlenül fagyott, a megjelent kevés játék borzalmas bugoktól szenvedett, így nem maradt más, mint az összes eladásra küldött gépet visszahívni, új alaplapot tervezni majd ismét nekivágni a piac meghódításának. A Famicom az átszabással végre révbe ért, a jóval stabilabb hardver iránt olyan kereslet támadt, melyet szinte képtelenség volt kielégíteni, nem csak hardver, de szoftver fronton is. Yamauchi utóbbi probléma áthidalása érdekében három csoportra osztotta belsős stúdióját: az R&D1 élére Gunpeu Yokoi, az R&D2 élére Masayuki Uemura, míg az R&D3 bársonyszékébe Genyo Takeda került, így a Nintendo kevesebb, de minőségibb játék előállítására vált alkalmassá. A Famicom Japán sikere láttán a vezetőség felbuzdult és úgy döntött, hogy a Famicomot egy jóval nagyobb piacra is át kell cipelni. Az amerikai játékvilág meghódítása azonban nem megy ilyen egyszerűen, a Nintendo számára a terep ismeretlen volt, ráadásul pont ebben az évben omlott össze a teljes észak-amerikai videojáték piac – a kereskedők gyakorlatilag teljes felszámolással fenyegettek, a baj forrása leginkább az Atarihoz köthető, akik minőségellenőrzés nélkül engedték a piacra a gépeikre készített játékokat, így talán nem meglepő, hogy a szoftverek ajánlott fogyasztói ára helyett durván 99 centért (!) kínálták a játékokat. (Ennek áthidalása érdekében született meg a „Nintendo Seal of Quality", az a jelzés, mely minőségi termékre utalt.)

A Nintendo mégis az Atari segítségét kérte, a két fél pedig már gyakorlatilag készen állt az együttműködés hatására, mikor a Coleco bekavart – a konkurens játékgyáros egy nem hivatalos Donkey Kong portot demózgatott a CES-en, az Atari pedig bepánikolt és megvádolta a Nintendót azzal, hogy a háttérben titokban másokkal is egyezkednek. Ennyi év távlatából kijelenthető, hogy a meghiúsult üzlet egy roppant kényes helyzettől mentette meg a Nintendót, az Atari ugyanis ekkor már gyakorlatilag a csőd szélén állt, naponta két millió dollárt veszteséget (!) könyveltek el, egyedül csak az tartotta őket életben, hogy a vállalat részvényeinek húsz százaléka a Warner médiabirodalom kezében volt. Miközben a Nintendo amerikai divíziója partnerek után kutatott, Japánban összeültek a fejesek és úgy döntöttek, hogy az amerikai piacra nem ilyen egyszerű betörni, ezért a gépet át kell designolni. A Famicom az első tervek szerint „Nintendo Advanced Video System" néven került volna ki az utcára billentyűzettel, meg az összes kivágott funkcióval, de ez szerencsére gyorsan a felejtés jótékony homályába merült. A végleges gép a '85-ös CES-en kerül bemutatásra, a Nintendo Entertainment System ízléses szürke köntöst, letisztult formát és egy fénypisztolyt kapott. A tesztbemutatkozás 1988. október 18-án vette kezdetét, hogy pár héttel később pezsgőbontás közepette ténylegesen is elstartoljon hihetetlenül erős, 15 játékot számláló felhozatallal. A gép tíz az egy arányban mosta le a piacról a konkurenseket, sikere vitathatatlan, az évek során világszinten 60 millió NES-t sikerült értékesíteni, a Nintendo az amerikai otthonok 21%-át (!) hódította meg, így 1989-re a videojáték ipar tényleg befutott, éves szinten több milliárd dollár forgalmat generálva. A NES rendkívül hosszú életet élt, a kilencvenes évek legelején újból feltűnt a piacon, 1993-ban utolsó szalmaszálként japánban csökkentett áron, a Final Fantasy



### GUNPEI YOKOI

Gunpei Yokoi 1965-ben, alig pár hónappal az egyetem elvégzése után csatlakozott a Nintendóhoz. Kezdetben a Hanafuda kártyák gyártósorát felügyelte, de 1970-ben az akkori elnök, Hiroshi Yamauchi révén Yokoi a Nintendo játékok legfőbb tervezőjévé vált. Nevéhez köthető a Game & Watch, a Game Boy és a csúfosat bukott Virtual Boy. Miyamoto mentora 1997-ben egy tragikus autóbaleset során vesztette életét. 2003-ban a GDC-n posztumusz életműdíjat kapott.





### SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

debüt: **1990 november** | cpu: **ricoh 5A22**
adathordozó: **cartridge** | értékesített gép: **49 millió**

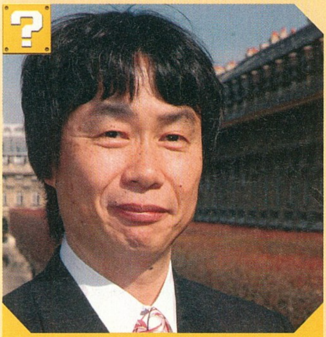




### VIRTUAL BOY

debüt: **1995 július** | cpu: **nec v810**
adathordozó: **cartridge** | értékesített gép: **nem ismert**





## SHIGERU MIYAMOTO

Miyamoto 1977-ben került a Nintendo csapatába. A tervezőrészlegnél végzett munkája után a nyolcvanas évek elején létrehozta Donkey Kong karakterét. Miyamoto leginkább mint producer volt jelen a legtöbb projectnél, leginkább azoknál, melyben Mario és a Zelda Linkje is szerepel. Yokoi halála után Miyamoto feljebb lépett a ranglétrán, jelenleg általános menedzseri posztot tölt be. 2006-ban a francia lovagrendet megkapva ismerték el három évtizedes munkáját, 2007-ben a GDC-n végül ő is megkapta az életműdíját.



1 és 2 példányaival még tett egy második debütkört is – sikerrel, több fogyott ekkoriban belőle, mint az újdonsült SNES-ből! A Nintendo végül 1994 decemberében húzta ki a dugót, az utolsó játék, a Wario's Woods után a NES korszak hivatalosan is véget ért.

## GAME BOY

A NES hullámsírba vonulása előtt, valamikor '87 őszén az önállóságot kihasználva Gunpei Yoko összehívta a nagy öltönyös embereket, hogy bemutassa új elképzelését – Gunpei álma az volt, hogy ötvözi a Game & Watch hordozhatóságát és egyszerűségét a legsikeresebb otthoni konzollal, a NES-el. Az első prototípus megnyerte Yamauchi szívét, olyannyira, hogy a prezident legalább 25 milliós sikert jósolt az első három évre: az amerikai elnök, Minoru Arakawa ennél tovább ment és kapásból 100 milliós tételben gondolkodott. A Game Boy-nak mindenképp kicsinek, kompaktnak, könnyen hordozhatónak kellett lennie, az alacsony előállítási költség és az erőteljes szoftverkínálat betartása mellett. Bár a technológiai lehetőségek jóval fejlettebb gép létrehozását tették volna lehetővé, a Game Boy végül egy egyszerű háttérvilágítás nélküli, csupán négy árnyalat megjelenítését tudó LCD-t, valamint egy 8 bites CPU-t kapott. A Game Boy 1989. április 21-én Japánban, ugyanezen év augusztusában pedig az Egyesült Államokban is megjelent, 100 dolláros áron kínálva magát. Az igazi sikert az egy évvel később érkező – Európában már alapból a géphez járó – szovjet Tetris hozta. A Tetris gyakorlatilag a sztratoszférába lövellte a Nintendót és a Game Boy-t, 1992-re 32 millió volt belőle a piacon. A lendület valamiért mégis folyamatosan apadt, így Yokoi új ötlettel állt elő – valamikor ekkora tehető a később hagyománnyá vált „átdesignoljuk a gépet és újra piacra dobjuk" mentalitás megszületése. '96-ban megjelent a könnyebb, jóval kisebb energiafogyasztású, tetszetősebb Game Boy Pocket, rá egy évre Japánban a Game Boy Light (a sokak által évek óta kívánt háttérvilágítással), hogy végül 1998-ban az utolsó, még az eredeti hardverre épülő variáns is napvilágot lásson. A Game Boy Color 1998 novemberében debütált, megduplázott CPU frekvenciával, négyszer több memóriával, színes kijelzővel és infraporttal. A GBC ezen felül alaphelyzetben tudta kezelni a klasszikus Game Boy cartridge-okat, így az akkori konkurenseinél többszörösen nagyobb játékkínálatot tudott felmutatni.

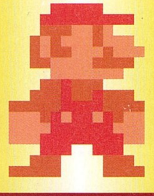
## SUPER NINTENDO

A Game Boy korszak alatt az otthoni konzolok piaca sem maradt érintetlenül – mivel a NES már kifutóban volt, 1989 őszén a Nintendo bejelentette a gép új változatának készültét, ám a hírt beárnyékolta az ezt megelőző év december 12-én benyújtott kereset a Nintendo ellen. A trösztellenes pert az Atari robbantotta ki, az árak befagyasztásával, a nem licencelt fejlesztők NES keretrendszerből való kizárásával és monopólium kiépítésének vádjával illetve a japán vállalatot. Az Atari 100 millió dolláros kártérítést követelt, miközben a háttérben létrehoznak egy olyan technológiát, mely megkerüli a NES védelmi rendszerét s így megnyílik a platform a külső felek számára. A peren kívüli megegyezés sikertelennek bizonyul, az ügy 1993 februárjában ér véget, a Szövetségi Kereskedelmi Hatóság az időközben benyújtott összes antitrösztellenes vádat alaptalannak találja. Ám mint azt az Atarit bemutató korábbi cikkünkben már leírtuk, a per mégis sikeresnek mondható – a Nintendo kényteIen volt eltörölni azt a gyakorlatot, mely a Nintendo platform fejlesztőinek megtiltja a más gépen való közreműködést, így az ekkor feltűnő SEGA masszív konzolháborúba kezdhetett.

Habár a piaci körülmények megváltoztak, hiszen a nyolcvanas évek végére megközelítőleg fél tucat más vállalat állt neki a konzolgyártásnak, innentől fogva gyakorlatilag szabaddá vált az út a Super Famicom, vagy ahogy a nyugati világon ismertté vált, a Super Nintendo előtt. A SNES tervezését ez alkalommal is Masayuki Uemura irányította. Kezdetben teljes NES kompatibilitásban gondolkodtak, de ez később több tényező – elsősorban az ár – miatt a háttérbe szorult. A második generációs Nintendo hardver 1990. november 21-én debütált, az elődjénél kétszer drágábban, megközelítőleg 210 dolláros áron. A NES által szerzett rajongótábor hiányaként rohanta le a boltokat, a 300 ezres nyitókészlet már az első napon elfogyott. A Super Famicom különösebb erőbedobás nélkül mosta le a színről a Sega Mega Drive-ját, így alig fél év leforgása alatt a japán konzolpiac 85%-a a Nintendo kezében összpontosult: ez elsősorban az olyan fejlesztőstúdiók erőteljes támogatásának volt köszönhető, mint a Square, az Enix, a Konami és a Capcom. A japán bemutatkozás után bő kilenc hónap kellett ahhoz, hogy a gép a tengerentúlon is partot érjen. 1991 augusztusában a nyugat számára ismételten átdesignolt Nintendo masinéria eladósorba került, egy évvel később végre Európa is megkapta a SNES áldást. A 25 millió dollárral megtámogatott reklámhadjárat, valamint a gép mellé járó Super Mario World azonnal az eladási listák élére lőtték a konzolt, Bár a Nintendo helyzeti előnyben volt, a SEGA masszív médiahadjárat keretében kritizálta a gépet – a konzolháború elkerülhetetlen volt.

Ám a SEGA nem tudott arról, amit a Nintendo időközben a háttérben tett – 1991-ben a Philips és a Nintendo elektrotechnikai szakemberei egy asztalhoz ültek és nekiláttak egy olyan SNES kiegészítő kifejlesztésének, mely kompatibilitást biztosítana a SNES és a Philips CD-I gépe között. A Nintendo teljes tartalmi kontrollt követelt, cserébe a Philips szállította volna a CD egységet, plusz a Nintendo ismert karakterei CD-I játékokban vendégszerepeltek. Utóbbi kikötés miatt született meg minden idők 3 legrosszabb Zelda epizódja... Az eredeti tervek szerint az eszköz a júniusi CES-en debütált volna, de a szerződés meghiúsult, mivel egyes tételei a Philips és a Sony között '88-ban aláírt megegyezést ütötték. A Nintendo ezért nem tehetett mást, mint a harmadik félhez vonult, így júniusban tényleg bemutatkozott a kiegészítő, csak épp már a

### MARIO



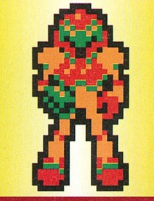
Nincs más olyan szereplő, mely ennyire egybeforrt volna egy céggel - a Nintendo sikere leginkább Mario karakterének köszönhető. Mario Shigeru Miyamoto fejéből pattant ki, feltűnése a Donkey Kong-ban volt esedékes, ám akkor még Jumpmannek hívták – végleges nevet a később megjelenő Mario Bros.-ban kapott (névadója Mario Segale, a Nintendo America telephelyének földtulajdonosa). Mario overállja, bajsza és egyéb jellegzetességei a NES limitált képességeinek tudható be, végleges alakot a Super Mario Bros. 2-ben kapott. A mai napig bezárólag több, mint kétszáz játékban tette tiszteletét.

### LINK



Mario-hoz hasonlóan a Zelda főszereplőjének alakja is Miyamoto nevéhez fűzhető. A némaságra ítélt Link Miyamoto gyerekkori kalandjainak kivetülése – születése 1986. február 21-én, a The Legend of Zelda megjelenésekor volt esedékes. A számtalan Zelda epizód során külseje nem sokat változott, zöld ruhája és szőke haja láttán azonnal beazonosítható. Valójában nem egy, hanem fél tucat Link létezik, hiszen a későbbi Zelda epizódok eltérő idősíkban vagy akár helyszínen játszódtak, ám a főhős neve és külleme mindig ugyanaz maradt. Mario-hoz hasonlóan több más játékban is vendégszerepelt.

### SAMUS



A nagy Nintendo család legbájosabb tagja egy hármas agyszüleménye – a designolást Hiroji Kiyotake végezte, de a Metroidban nagy szerepe volt Gunpei Yokoi és Makoto Kanoh munkájának is. Az intergalaktikus fejvadász a kevés karizmatikus női főhősök egyike. Linkkel szinte egy időben, 1986-ban lépett a porondra a Metroid-ban. Bár szinte a teljes játékidő alatt mindent eltakaró pajzsban feszít, a Metroid epizódok végén rendre leveszi sisakját, így arca és néhány alkalommal egész teste már látható volt. Samus több Kirby és Warioware epizódban tűnt fel, de hamarosan Wii-n folytatja nagy kalandját.



Sony standjánál. Az eszköz úgynevezett „Super Discet”, vagyis egy 650 megabájt kapacitású CD korongot, illetve SNES cartridge-ot fogyasztott, de hogy a helyzet ne legyen világos, újabb jogi vitába bonyolódtak a felek. Egy névtelen személy tökéletesen leírta a szituációt: a Sony a Nintendót annak legnemesebb férfiszervénél tartotta fogva, méghozzá két marokkal – a Sony nem csak a SNES-ben használt hangchip legfőbb és egyetlen beszállítója, de a CD alapú játékok jogainak teljhatalmú ura is volt. Nyeregre fel, a japán kompánia visszaügetett a Philips-hez, mondván az ő technológiájuk fejlettebb. A Sony ellenlépésként egy keménykötésű ügyvédgárdát szabadított Arakawáék nyakába... lényeg a lényeg, hogy nagy volt a baj, aminek a vége az lett, hogy a Sony berágott, összepakolta a bőröndjét és a saját feje után ment. A tokiói IES-en be is mutatták a Playstationt, ami ekkor még egy hibrid gép volt, erőteljes multimédiás képességekkel és oktatószoftverekkel – de a SNES támogatás még mindig benne volt a pakliban.

1992 januárjában a CES-en a Nintendo hivatalosan is megszakított minden kapcsolatot a Sony-val, kihirdetve egyúttal a karácsonyra tervezett Philips-Sony eszköz megjelenését. Az időpont később '93-ra változott, mely leginkább annak volt köszönhető, hogy időközben a Sony a legnagyobb konkurens SEGA mellé állt – a Mega CD háromszáz dolláros áron meg is jelent. A gép igazi kavarodást okozott a még nem konkretizált CD formátum szabványaiban – a helyzet megoldása érdekében a Nintendo, a Philips és a Sony is egy közös szabvány kialakításán kezdett dolgozni. 1992 októberében valami csoda folytán sikerült egyezségre jutni, annak ellenére, hogy a Nintendo látványosan jobb pozícióba került – a Nintendo az összes játékokkal kapcsolatos jogot bezsebelte, ami a Sony által létrehozott játékokra is kiterjedt (!). A nagy újraegyesítés után a SNES Nintendo Disk / Philips CD-ROM XA végre a tervezőasztalra került. A gép 1994-ben készült piacra kerülni, 32 bites CPU-val megtámogatott SNES belsővel, cartridge és CD olvasó egységgel, ám az impresszív technikai specifikációk tükrében kiadott, alig fél tucat játékot számláló szoftverlista azt az üzenetet küldte, hogy a Nintendo elvesztette érdeklődését a CD technológia iránt. A SNES Disk gyártásának elhalasztása érdekében a SNES pszeudo-3D-s képességeket szavatoló Super FX chippel gazdagodott, a rá pár hétre tervezett nagy SNES Disk bemutató pedig elmaradt – olyannyira, hogy a teljes SNES CD project törlésre került. Hivatalos magyarázat mind a mai napig nem született a döntésről – egyesek úgy vélik, hogy a Nintendo a cartridge-ok olcsó gyártása és megbízhatósága miatt inkább a biztos profitot választotta a még gyerekcipőben járó és ekkoriban igencsak lassú optikai adathordozó helyett, nem beszélve arról, hogy a lemez gyenge védelme miatt a másolásvédelem problémája is felütötte volna a fejét.

Nem kellett sok évnek eltelnie ahhoz, hogy nyilvánvalóvá váljon, a Nintendo elkövette minden idők legnagyobb hibáját. A CD technológia sarokba vágása nem csak technikai lemaradással, de egy új konkurens születésével is járt – a Sony a saját feje után ment, megszületett a Playstation, a többi már történelem...

Bár a SNES még csak harmadik éve volt a piacon, a Nintendo időközben megkezdte a harmadik generációs gép tervezését. A „Project Reality”, az erőteljes három dimenziós képességeket felvonultató 64 bites konzol később új nevet kapott a Konami által birtokolt „Ultra” név miatt. 1995-ben a gép keresztelője rendben lezajlott – a Nintendo 64 rá egy évvel később készült debütálni, a bejelentés a SNES korszak végét jelentette. A kilencvenes évek közepére a 16 bites éra már a végéhez közeledett – az időközben megjelent Playstation technológiailag egyértelműen túlmutatott a SNES-en. Két utolsó kört még tett a hardver – egyrészt a Super Game Boy adapterrel, amivel az eredetileg monokróm Game Boy játékok előtt feltárult a színek világa, másrészt a Nintendo Gateway rendszerrel, mely repülőkön tette lehetővé a SNES játékok használatát: a szolgáltatás megközelítőleg 35-40 millió felhasználóhoz jutott el.

## VIRTUAL BOY

De mielőtt újabb generációváltás következett volna, jött egy kis intermezzo. Gunpei Yokoi forradalmi projectjéről valamikor '94 környékén kezdtek pletykálni, de érdemi információk nem kerültek a publikum kezébe, a híradások csupán arról szóltak, hogy a Game & Watch és a NES atyja valami igazán nagy újdonságon dolgozik. A Virtual Boy a shoshinkai kiállításon mutatkozott be és... és az emberek nem találtak szavakat. Nem azért, mert olyan jó volt – ellenkezőleg. A Virtual Boy a legnagyobb baklövés, melyet a Nintendo több mint egy évszázados dizájntörténelme magáénak tudhat. Az első sokkot a gép hatalmas mérete okozta, a másodikat pedig az általa felmutatott játékélmény. A Virtual Boy lényegében egy egyszerű VR szemüveg, melynek két led kijelzője apró tükrök segítségével imitál teljesen háromdimenziós környezetet. Ám a technológia nem csak akkor, de manapság is gyerekcipőben jár, a Virtual Boy a legnagyobb jóindulattal sem volt több prototípusnál. Monokróm, egész pontosan csak a vörös színt ismerő kijelzője messze nem valósította meg a térbeli élményt, sőt, a legtöbb felhasználó számára az általa kiváltott hatás irritáló volt, mely komoly mellékhatásokkal járt: erős fejfájással, hányingerrel, esetenként erős szemfájdalommal. A gép ráadásul komoly energiaigénnyel is rendelkezett, elsősorban drabális kontrollere miatt, így hordozhatónak éppenséggel nem volt nevezhető. A már kezdetben negatív kritikák ellenére 1995. július 21-én mégis a piacra került és akkorát bukott, hogy többé képtelen volt feltápászkodni. Kiforratlan technikája, elképesztően magas, 180 dolláros árazása, a hordozhatóságra építő marketingkampány, gyatra és minimális résztvevőt felvonultató játékkínálata, egyetlen személyre szabott megközelítése mind-mind hozzájárult ahhoz, hogy az alig ötvenezres minimális mennyiségű eladási adatok után a Nintendo beszüntesse mind a gyártását, mind az eladását – hála az égnek.



### POWER GLOVE

1989-ben az Abrams/Gentile Entertainment úgy döntött, hogy licencelt kiegészítőt gyárt a NES-hez. A Powerglove lényegében a Wii előfutára: a kesztyű belseje érzékelők tömegével van kipárnázva, az eszköz képes érzékelni és feldolgozni az ujjak és a kar mozgását. Mindösszesen két játék jelent meg kifejezetten Power Glove támogatással, a japán gyártását végző PAX csődbe is ment a Glove sikertelensége miatt. Minden idők egyik legborzalmasabb kiegészítője nem volt kiforrott, így használhatatlansága és borzalmas kinézete okán méltán került a feledés homályába.



DONKEY KONG (1983)



DUCK HUNT (1984)



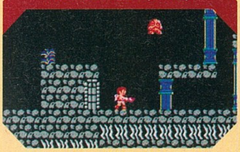
EXCITE BIKE (1984)



ICE CLIMBER (1985)



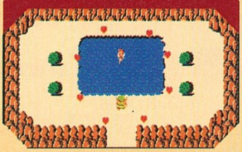
KID ICARUS (1986)



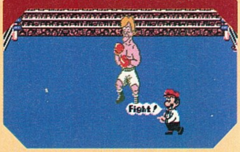
METROID (1986)



ZELDA (1986)



PUNCH OUT (1987)




SPORT. JÁTÉK. TESTMOZGÁS. SZÓRAKOZÁS.
SportActive
accessories
Compatible with*
Wii Sports
Kizárólag az 576 Shopokban kapható
tenisz- és golfütő kiegészítő
Nintendo Wii-hez
9998 Ft-ért!
www.576.hu
(A csomag csak a tenisz- és golfütő toldalékot tartalmazza,
Wiimote-ot és Wii konzolt nem.)





## WII SPORTS KIEGÉSZÍTŐ (TENISZ- ÉS GOLFÜTŐ ADAPTER)

Én és a Wii. Hadd ejtsek néhány kellemes szót erről a különleges kis masináról, mely Kenny barátom jóvoltából igencsak belopta magát a szívembe az utóbbi hetekben/hónapokban.

Az esetek döntő többségében a hardcore játékosok körében nem nagyon szokták (még) komolyan elismerni a Wii érdemeit, és egyelőre az is tuti, hogy meghitt kanapén punnyadós estéimet nem is nagyon cserélném fel a vele a 360 vagy PS3 HD látványvilágával szemben. Ám megdöbbentő, valahányszor összejöttünk páran, az utóbbi időben valahogy mégis mindig a Wii mellett tettük le a voksunkat, egész egyszerűen a full bulis hangulata miatt. Persze jópofa a Red Steel is, és nagyon komoly az új Zelda, de én itt most inkább azokra a partijátékokra gondolok, melyeknél gyakran szakadni lehet a röhögéstől.

Vegyük például a Raymant. Nem tudom milyen elvetemült alak találta ki ezeket a bugyuta nyulakat, de egyszerűen haláliak, fergeteges minijátékai által pedig nálam örök klasszisként vonul be a játéktörténelembe. Hasonlóan poénos a Warioware, melynél komolyan azon tanakodtunk, hogy ezt most vajon tényleg igazi grafikusok rajzolták, vagy inkább óvodások, mindenesetre szintén telitalálat. Aztán ott van a Wii Play és a Wii Sports. Az ember ránéz ezekre a dedós figurákra, és kiröhögi, de ahogy elkezdtünk velük komolyabban játszani pár menetet, már magasról tojtunk a Gears of Warra, vagy a Motorstormra, és ha nem lennének 360-ra a szupi kis Live Arcade játékok, (némi túlzással) talán már be sem kapcsolnánk. Azóta egyébként párszor egyedül is nekiestem, és pl. említhetném a kőkemény 50 perces menetemet a bokszban, miután másnap alig bírtam felemelni a karomat, mindenesetre számos beütemezett kardióedzésemet tudtam már le a vele. A véleményemmel pedig nyilván nem vagyok egyedül, hiszen a Wii Sports-ot világszerte imádják, így nem is meglepő, hogy már speciális kiegészítőket is lehet hozzá venni.

A **SportActive Accessories** néven futó kiegészítő lényegében egy teniszütőből és golfütőből áll. Összeszerelés előtt kapcsoljuk be a Wiit és indítsuk el a Wii Sports-t. Ha ez megvan, fogjuk a Wiimote tartót, és balra fordítva dugjuk be vagy a teniszütőbe, vagy a golfütőbe, majd jobbra forgatva összerakhatjuk őket, végül hátul a kis „Lock" biztonsági zárat toljuk fel. Ezután fogjuk a Wiimote-ot, majd a pántot belülről belelógatjuk a hátsó lukba a tartón. A Wiimote elejét betoljuk a tartóba, előretolva a rugós részt, egészen addig, míg az irányító hátsó részét be nem tudjuk passzintani a tartóba. Most rakjuk fel a pántot a csuklónkra, és már kezdhetjük is. Sajnos a kiegészítővel nem működik a szenzor, így a menüben csak a d-paddal tudtam navigálni.

Először nézzük a teniszt. Szerencsétlenségemre pont egy 35 fokos napon álltam neki a nagyszobában sportolni, így némi előkészületre volt szükség. Eltoltam mindent a plazma elől, kinyitottam az ablakokat, 3-as fokozatra kapcsoltam a ventilátort, és boxeralsóra vetkőztem.

Azt szinte rögtön le lehetett szögezni, hogy egészen más vele játszani, mint a Wiimote-tal. Az egy dolog, hogy a nagy súly miatt nehezebb a játék, de a Wiimote-ra optimalizált game miatt igen nehéz volt ebből a böszme ütőből hirtelen mozdulatokat kicsikarni, továbbá állandóan attól rettegtem, hogy ez a monstrum belerepül a képernyőbe. További probléma volt, hogy meg kellett találnom rajta egy ideális fogást, mert valahogy mindig megnyomtam játék közben véletlenül valamelyik gombot a Wiimote-on. Ettől függetlenül bele lehet jönni, hiszen a végén már bal kézzel is képes voltam nyerni a gép ellen, de nem lesz vele jobb a játék, inkább ettől válik igazán teniszedzéssé, ugyanis ezzel az ütővel simán elégethetünk egy óra alatt 5-600 kalóriát is.

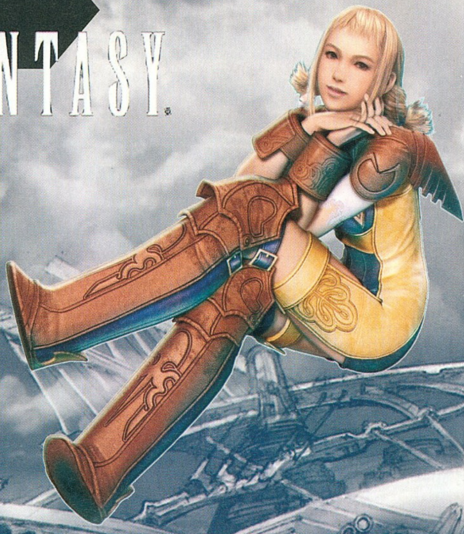
A golfütőnél már kicsit más a helyzet. Itt aztán főleg el kellett tolnom mindent az útból, ugyanis a sínrendszerrel meghosszabbítható kiegészítő egy félméteres golfütővé alakítható, melyhez már komolyabb szabadtér kell egy nagyobb suhintásnál. Az persze itt is érvényes, hogy a játszhatóság nem lett tőle jobb, ám itt már érezhetően feelingesebb lett az egyébként is rendkívül relaxáló golfrészlege a Wii Sports-nak. Egyedül az apróbb precíz ütéseknél akadt némi gond, de megszokható.

A cucc nem egészen 10 ezer pénzbe kerül, amely elsőre kissé drágának tűnik a BigBen Interactive márka, illetve a Made in China felirat láttán, ám a kis műanyag szerkezet mégis egészen strapabírónak, tartós minőségnek bizonyult. Egészen fiatal gyerekeknek nem ajánlom ezt a kiegészítőt, hiszen félő, hogy csak agyoncsapják vele egymást egy szobában. Ám aki komolyabban, gyakorlatilag már egyfajta sportként akarja űzni ezeket a játékokat, azoknak valóban megfelelő lesz, például hideg téli napokon.

*Krisz*
*rajkrisz@freemail.hu*

# Visszatekintő

# FINAL FANTASY



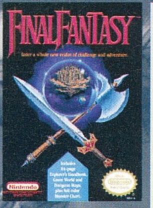
Huszadik születésnapját ünnepli idén a **Final Fantasy** – nem csak a sorozat, de egy teljes generáció nőtt fel mellette, ki-ki a maga módján. Ha egyszer valaki leült egy konzol elé, biztos, hogy a széria legalább egy epizódjával találkozott: volt miből választani. A Final Fantasy az a sorozat, amely mindig képes volt megújulni – a „királynő megmenti a királyfit” szituációból kitörve mára igazán érett, felnőtt témákkal foglalkozó drámává cseperedett. Drámává, melyben van szerelem, csalódás, árulás, remény és apokalipszis, halál és újjászületés.

A széria maga is újjászületett, nem egy alkalommal – az elkövetkezendő hat oldalon az elmúlt húsz év terméséből mazsolázgatunk. Kosarunkat első alkalommal a számozott epizódokkal töltjük meg, hogy egy hónap pihenő után az FF univerzum mellékvágányairól is értekezzünk.

'87

## FINAL FANTASY

kiadás éve: 1987 | platform: nes, msx, wonderswan, gba, playstation, psp




Ha van olyan sorozat, aminek a neve gyakorlatilag már egybeforrt a videojátékokkal, hát akkor az biztos, hogy a Final Fantasy. A huszadik születésnapját ünneplő széria valójában egyetlen hatalmas RPG, az ekkoriban a bezárást fontolgató Square hattyúdala lett volna, de sem a Square, sem a Végső Fantázia nem szűnt meg azóta sem. A sagát elindító '87-es NES-es epizód története a négy fő elem kristályai – a föld, a szél, a tűz és a víz – körül bonyolódik. A misztikus birodalomban egykoron élt egy civilizáció, mely a szél erejével élte mindennapjait. Ám a Szelet tápláló kristály kialudt, két évszázaddal később pedig a Föld és a Tűz gömbje is sötétségbe borult. Egy prófécia szerint egy napon majd a fény négy harcosa eljön és megmenti a világot a sötétségtől – a Final Fantasy története itt veszi kezdetét. Habár játékmenetét tekintve korántsem volt stílusteremtő – hisz a Dragon Quest egy évvel korábban lényegében már lefektette az alapokat –, mégis a Final Fantasy lett nyugaton a JRPG stílus zászlóvivője. Az FF legvonzóbb eleme a remek narrációval ellátott történeten felül kétség kívül a részletes karakter-kusztomizáció: a teljesen kötetlen névválasztáson felül a négy főt számláló csapat tagjainak nem csak a kasztja, de a felszerelései, varázslatai is a saját szájíz szerint szabhatóak. Az FF alapjáraton 3 fizikai és 3 mágus kasztot különböztet meg, melyek továbbfejlesztéssel magasabb szintre tornázhatóak. A körökre osztott harcrendszer, a karakterfejlesztés, a világ és a hangulat az, amely együttesen annyira egyedivé és megkapóvá varázsolták a Final Fantasyt: érdemes külön kiemelni Nobuo Uematsu munkáját, aki a játékhoz szerzett zenéjével nem csak véglegesen befutott, de egyúttal több generáció fejébe ültette bele a mára már klasszikus FF alaphangokat, különösen a győzelmi indulót. Az FF japán megjelenése után bő három évvel később jelent meg angol nyelven, igaz nem teljes értékű átiratként: a Nintendo amerikai részlege kissé megvágta, a fordítással pedig néhány varázslat szintjén megváltoztatta a játékot. Az első rész elképesztően sok platformot járt be, a NES-es eredetit MSX2, WonderSwan Color port követte, később remake formájában feltűnt PlayStationön, Gameboy Advance-en, mobiltelefonon, legutóbb pedig a PSP-n. Habár mai szemmel nézve nyögvenyelős, a random harcok által állandóan megtört játékmenete elmarad a későbbi folytatások kiforrottságától, érdemei és jelentősége vitathatatlan.

konzol **2003.03** | **8.5**/10



## FINAL FANTASY II

kiadás éve: 1988 | platform: nes, wonderswan, playstation, gba

'88



A Final Fantasy II több szempontból is a sorozat egyik legfontosabb és egyben legkülönösebb epizódja – különös, mert japánon kívül, angol nyelven csak jóval a '88-as debütálása után jelent meg. Az egyik legfontosabb, mert az FF 2 már olyan játékelemeket mutatott be, melyek később szinte minden epizódban feltűntek: ilyenek a chocobo-k, a csirkeszerű lények amik a legfőbb közlekedési eszközként funkcionálnak a korai FF-ekben, vagy a kötelezően szerepeltetendő „Cid" nevű karakter. A történet ezúttal négy szüleit egy invázió során elvesztő fiatal körül bonyolódik – a szörnyek és démonok vezette támadást követően az agresszor császári birodalommal szembeni ellenállócsoport jön létre, a cél innentől világos: véget vetni ennek az egész konfliktusnak. Az FF 2 játékmenete a felszínt tekintve nem változott, a szerepjáték vonulat elsőrangú képviselője finomhangoláson ment keresztül: a legszembetűnőbb a nem játékos karakterekkel való kommunikáció, mely kis kalandvénát kapva kérdezési lehetőséggel, tárgyhasználattal bővült. Drasztikus változás a karakterek fejlődésében érhető tetten, az FF2 szakít az elődje és a legtöbb CRPG által használt tapasztalati pont alapú szintlépéssel: a karakterek képességei egy adott fegyver vagy skill használatával fejlődnek. A rendszer egyik szépsége, hogy ha az adott szereplő erőteljesen rágyúr egy bizonyos támadási módra – legyen az közelharci vagy mágikus –, akkor bár abban jártas lesz, az ellenpólust képező tulajdonságok esetében negatívummal számolhat. Grafikus szempontból az FF2 nem lép túlságosan előre és nem tolja ki a NES határát – a zenei részt ezúttal is Nobuo Uematsu jegyzi. Az angol verzió kacifántos sorssal merült feledésbe, bár az FF2 eljutott a bétaverzióig, sőt, a marketingkampány már meg is kezdődött, a SNES érkezése alaposan megváltoztatta a Square terveit. Angol nyelvterületen hivatalosan csak 2003-ban, a Final Fantasy Origins részeként jelent meg. Mint az FF1, a folytatás is több platformra került át később, körülbelül ugyanazt a WonderSwan – PlayStation – GBA – mobiltelefon kört lefutva, de hamarosan PSP-re is ellátogat.

konzol **2003.03** | **8.5**/10



## FINAL FANTASY III

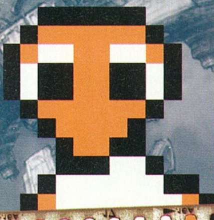
kiadás éve: 1990 | platform: nes, nintendo ds

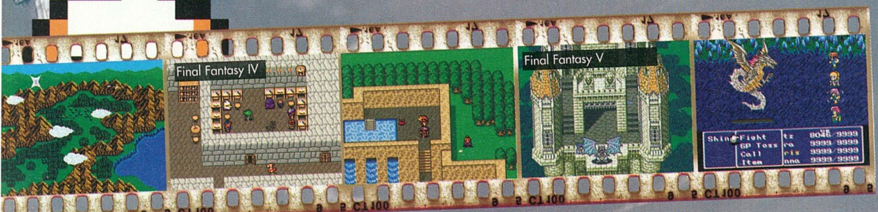
'90



A harmadik és egyben utolsó NES-es Final Fantasy visszanyúl a gyökerekhez – története a kristály krónika vonalába illeszthető, középpontjában a fény és a sötétség, egy lebegő kontinens és egy megismétlődni látszódó globális katasztrófa áll, na meg persze a kötelezően szerepeltetendő négy fős csapat, aki majd megmenti a világot a pusztulástól. Változás ezúttal is a harcrendszerben történt, a harmadik felvonás visszatért a tapasztalati pont alapú karakterfejlesztéshez, a támadások során végre láthatóvá vált a sebzés mértéke közvetlenül az ellenfél sprite-jánál, de komolyabb előrelépés a csapat tagjainak pátyolgatása terén történt. Az FF3 bemutatta a „job" rendszert. A job lényegében egy olyan új kasztrendszer, mely alaphelyzetben mind a négy játékost egy csoportba osztja, a fejlődés során azonban a karakterek specializálhatók. Az egyes kasztok speciális képességeket is használhatnak, ilyen például a tolvaj esetében a lopás. A sorozat történetében először támogatást nyújtó kreatúrák is a harctérre csábíthatóak, a Summon menü így mindenképp az újdonságok közé sorolandó. Az FF3 szinte az utolsó cseppet is kipréselte a NES-ből grafikailag, így messze a legszebb a kezdeti epizódokból és az egyik legjobban muzsikáló is: Uematsu maestro kompozíciójának egyes tételei később FF-spinoffokban is vendégszerepeltek. Mint elődje, ez is csupán Japánban jelent meg, a hivatalos angol változat tavaly (Európában idén) jelent meg DS-re, egy totális remake formájában – teljesen háromdimenziós grafika, finomított job- és harcrendszer, quick save opció. A remake remek fogadtatásra talált, több mint fél millió példányban kelt el.

konzol **2007.02** | **8**/10





'91

## FINAL FANTASY IV

kiadás éve: 1991 I platform: snes, playstation, gba



Bár teljes konzolgeneráció váltás történt, a negyedik felvonás a három után alig egy évvel már piacra is került, az FF történetének során első alkalommal még az évben kiadott angol változattal – utóbbi esetében kisebb törés keletkezett az FF história nyugati leiratában, mivel a Square Final Fantasy 2 néven dobta a piacra nyugaton. (Ez a későbbi kiadások során szerencsére javítva lett.) Az új rész továbbra is a kristályok körül bonyolódik, felvonultatja a szokásos jó-gonosz felállást, egy elpusztulni készülő világot és az ördögi terv mögött álló főgonoszt: az irányítandó főhőst ez alkalommal Cecilnek hívják, a Baron királyság hérosza a kristályokat megkaparintani kívánó Golbez ellen ragad kardot. Ha a történetet tekintve nem is, de játékmechanikailag a Final Fantasy IV mindenképpen mérföldkő, hiszen itt mutatkozott be a később számtalan FF epizódban viszontlátott Active Time Battle, vagyis ATB. Az ATB olyan sajátságos harcrendszer, mely egyesíti a valós idejű küzdelmet a régi nyugodt és időtől független parancskiosztással. Minden karakter megadott idővel rendelkezik, melyben cselekedhet: támadhat, barangolhat a menüben. Amennyiben utóbbi túl sok időt emészt fel, úgy az ellenfél támadhat. A job rendszert predefiniált kasztok váltották fel, de a tapasztalati pont alapú fejlődés maradt a helyén. Az FFIV a SNES erejének hála jelentőset lép előre technikailag, a bővebb színpalettának hála színesebb, látványosabb mint az első három eresztés, a Mode 7 trükkjeit alkalmazva valóságos látványparádéval örvendeztette meg az RPG stílus rajongóit. Üzletileg nem várt sikert produkált, későbbi PlayStation-ös és GBA-s remake-jével összesen több, mint 15 millió példány talált gazdára, az évek során több alkalommal is minden idők legjobb játékainak százas listájára is felkerült. Az FFIV hamarosan Nintendo DS-re is megjelenik, elődjéhez hasonlóan 3D-ben, a sorozat huszadik születésnapjának alkalmából.

konzol **2001.12** I **9.5**/10

'92

## FINAL FANTASY V

kiadás éve: 1992 I platform: snes, playstation, gba



Az egy éves ütemtervet tartva a Final Fantasy V 1992. december hatodikán rendre meg is jelent – de csak Japánban, az angol változat bő hét évvel később, immáron PlayStationön debütált. Az FF5 monumentális epizód, három hatalmas világban játszódik, de a történet bizonyos dialógusok során több évszázaddal korábbra visszanyúlik. Az aktuális kaland egy hatalmas meteorit becsapódásával veszi kezdetét, de rövid időn belül kiderül, hogy a négy fő elemet képviselő kristály sorsa veszélyben van, az egykoron az egész világot elpusztítani kívánó Edeath pedig épp ébredezőben van, így az apokalipszis veszélye közeleg. Hatalmas világ lévén a közlekedés kulcsfontosságú szerepet kap az előrejutásban, de a játékmenet alapjai változatlanok. Visszaköszön az FF-ben bemutatkozott job rendszer, de egy kisebb csavarral: a hagyományos tapasztalati pontok mellett ability pontok is gyűjthetők, melyek az adott karakter job szintjének felpumpálásához használható. Komoly újdonságot a „multi-classing" jelent, a karakterek jobjának megváltoztatásával a korábban használatos képességek némelyike továbbvihető, így olyan egyedi szereplők hozhatóak létre, akik több kaszt tulajdonságait birtokolják. Az új karakterosztályok jóval szélesebb szereplőgárda kialakítását tették lehetővé, így az FF5 e szempontból mindenképp nagyot lépett előre. A harcrendszer az egy felvonással korábban a színre lépett ATB metódust viszi tovább olyan minimális javítással, mint például a „körből" hátralévő idő kijelzése a képernyő jobb alsó sarkában. Az FFV az utolsó olyan epizód, melyet a sorozatot létrehozó Hironobu Sakaguchi rendezőként jegyez. A FF V legutóbb Gameboy Advance-on tette tiszteletét jóval kiforrottabb fordítással, új jobokkal és egyéb újdonságokkal, de a legjobb kiadás mindenképp a PlayStation változat a remek átvezető videóknak hála.

konzol **2002.05** I **8**/10

'94

## FINAL FANTASY VI

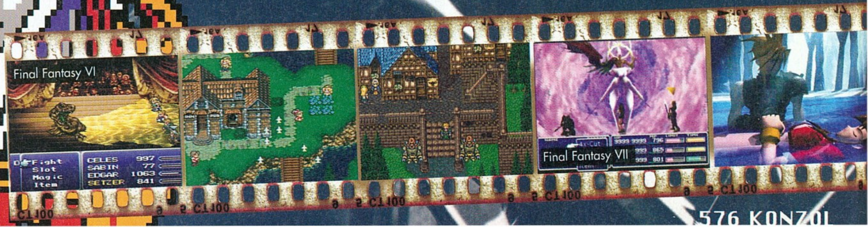
kiadás éve: 1994 I platform: snes, playstation, gba



A Final Fantasy csillaga innentől fogva hihetetlen sebességgel ívelt felfelé – az ötödik felvonást követő folytatások mindegyike gyakorlatilag azonnal kultstátuszba lépett. A rajongók mindmáig vitáznak arról, hogy melyik is a legjobb epizód, az FFVI pedig ennek a diskurzusnak állandó szereplője. A második SNES-es folytatás minden korábbinál monumentálisabb: habár a történet kissé lassan indul be, később fordulatokban gazdag és hihetetlenül izgalmas, szokás szerint pusztulással, hősiességgel teli kalanddá avanzsál, a középpontban az esperekkel, a soron következő FF epizódokban is alkalmazott summonálható lényekkel: az esperek olyan lények, akik egykoron emberek voltak, de mágikus képességeket kapva egy új életformává fejlődtek. Az elődöktől eltérően az FFVI nem tipikus fantasy világban játszódik, hanem a méltatlanul hanyagolt steampunk stílust képviselő földön – egy olyan univerzumban, amely a történet előrehaladtával folyamatos változáson megy keresztül, soha nem látott dinamikával látva el a stílust. Játékmechanikáját tekintve változás szinte nem történt, a harcrendszer maradt az ATB elképzelésnél, újdonságot csupán két dolog jelent: egyrészt a szabad karakterválasztás (immáron nem kötelező azzal támadni, akinek elsőként töltődik fel az action barja), valamint a „Death Blow", a későbbi részek során is alkalmazott erőteljes támadás, mely alacsony életerőszint elérésekor aktiválható. Az FF6 a grafikus oldalon tovább finomította a Mode7 által előcsiholható mágiát, így a térképen való közlekedés három dimenziós terep hatását kelti. Elődjéhez hasonlóan az amerikai lokalizáció során több változtatás történt, a játék a számozást megkeverve FF3 néven került a boltokba, plusz a cenzorok keze serényen dolgozott: néhány grafikus elem átszabásra került (fedetlen fenék, vallásos jelképek), a fordítás alatt pár szereplő új nevet kapott. A későbbi PlayStationös kiadás már az eredeti FF6 néven jelent meg, szokás szerint remekül kidolgozott átvezető animációkkal. A későbbi epizódokhoz hű újrafordítás miatt leginkább a Game Boy Advance változat ajánlható, mely Európában a napokban jelenik meg.

konzol **2001.09** I **9.5**/10




Final Fantasy VI

Final Fantasy VII

## FINAL FANTASY VII

kiadás éve: 1997 | platform: playstation

'97




Final Fantasy 7, minden FF-ek egyik legjobbika, a PlayStation alapvetés és kétség kívül a sorozat tetőpontja – a tizedik születésnapját ünneplő epizód mind a mai napig az első helyen szerepel az FF remake hullám kívánságlistáján, a PS3-as techdemo és az egész estés mozifilm óta pedig egyre biztosabbnak tűnik, hogy az FF7 világa egyszer még újból feltűnik a színen. Mert milyen is az FF7 világa? High-tech gyönyör, tökéletesen beleillik az FF6 által elindított „lépjünk túl a fantasy környezeten" vonulatba. A Final Fantasy VII univerzum három hatalmas kontinensből, a „Gaia"-ból áll – Gaiát hatalmas veszély fenyegeti, mert a fővárosban, Midgarban a Shinra vállalat titokban az életadó energiát szívja el a planétától. Az FF7 kilenc játszható karaktere a Shinra ellen küzd, legalábbis kezdetben, a hihetetlenül szövevényes történet rövid időn belül egy jóval komolyabb fenyegetést fed fel, az FF7 messze az egyik legösszetettebb, legemocionálisabb fejezet a nagy Final Fantasy könyvben: sötét, apokaliptikus hangulata toronymagasan kiemeli az átlag FF epizódok közül. Az FF7 skillrendszere a matéria köré összpontosul: matéria illeszthető öltözetekbe, fegyverekbe, matéria kell a varázslatok előhívásához és az idézéshez. Az ATB-re építkező harcrendszer a korábbi részektől eltérően már csak három karakter használatát tette lehetővé, de a továbbfejlesztett Death Blow (amely itt Limit Break néven fut) révén remek taktikázási lehetőségek váltak elérhetővé. Mivel az FFVII a Nintendóval való szakítás után platformot váltott, ezért a legnagyobb fejlődés itt érhető tetten: a három lemezen terpeszkedő felvonás pre-rendelt 2D-s helyszíneket használt a három dimenziós karakterek mellett, míg a harcrendszer a PlayStation erejét kihasználva teljes 3D-be váltott. Az FF7 fejlesztése már megjelenése előtt két évvel korábban, 1995-ben elkezdődött, a project végére több mint száz ember neve került fel a stáblistára – az FF7 többszörösen történelmet írt, egyrészt megközelítőleg 50 milliós büdzséjével, másrészt másfél milliós eladásával – mindössze három nap alatt.

konzol **1998.01** | **100%**



## FINAL FANTASY VIII

kiadás éve: 1999 | platform: playstation

'99




Ha az FF7 volt a csúcs, akkor az FF8... nos, nem tudni micsoda, de hogy mindenképp egy kiváló Final Fantasy, az egyszer biztos. A (nevetségesen) sokadik Final Fantasy követi az FF7 direktívát és gyakorlatilag teljesen szakít a hagyományos fantasy környezettel – világa öt hatalmas kontinensből áll, története középpontjában két nemzet háborúja, egy zsoldoscsapat és a szokásos sablon-főgonosz áll. Az FF8 drasztikusan belepiszkál az alapvető mozgatórugókba – az eddig csupán statiszta szerepet vállaló esperek / GF-ek képezik a rendszer alapját. A GF-ek karakterhez köthetőek a „junction" szisztémával. Miért is kell ez? Mert e nélkül olyan alapvető képességek inaktívak, mint a varázslat vagy a tárgyhasználat. A GF-ek tapasztalati pontot kapnak és tovább fejleszthetőek, eltérő képességekkel bírnak ráadásul jótékony hatást gyakorolhatnak egy adott szereplő statisztikáira – és vica versa. Az FF8 ezen felül lekorlátozza a felszerelés cserélgetést, a szereplők fix fegyverrel rendelkeznek, melyek egyre erősebbé tehetőek a történet előrehaladtával. Az FF7-ben remekül teljesítő Limit Break itt is visszaköszön, ráadásul egy adott varázslattal alacsony HP szint elérése nélkül is elővarázsolhatóak. A nyolcadik felvonás egy új állandó elemet is bevezet, ez pedig az adott világhoz kapcsolódó minijáték: jelen esetben egy olyan Magic the Gathering klón, mely gyűjthető kártyalapokra épül. A Triple Triad remek pénzforrás, játékon kívüli népszerűségének remek tanúbizonysága a 99-ben kiadott és önálló programoz képező Triple Triad. A nyolcadik Final Fantasy is történelmet írt, első körben azért, mert ez volt az első olyan FF aminek szöveges részt is tartalmazott a bevezető zenéje, másrészt azért, mert a leggyorsabban fogyó FF-ként kevesebb, mint egy év alatt hat millió példányban kelt el.

konzol **1999.10** | **99%**



'00

## FINAL FANTASY IX

kiadás éve: 2000 I platform: playstation




Az utolsó PlayStation-ös Final Fantasyra Hiroyuki Ito producernek az az ötlete támadt, hogy visszanyúl az alapokhoz, a Final Fantasy IX ezért kilép az újgenerációs FF mederből és visszatér a fantasy környezethez: a négy kontinensre osztott világban a gőz alapú technológia még csak épp kezd begyűrűzni, a környezet pedig leginkább a kora európai mitológiára épít, így minden kissé szürke és fakó. Az FF8-hoz és a későbbi Final Fantasy-khoz hasonlóan Gaia világát itt is egy háború szakítja ketté, a főhős Zidane pedig az agresszor királynő elleni mozgalom tagjaként küzd a békéért. A kilencedik alkalomra a hanyagolt kaszt alapú rendszer visszatér – a karakter kusztomizáció háttérbe szorításával előre rögzített tulajdonságokkal rendelkező szereplőgárda állítható össze. A tulajdonságok természetesen a szintlépések alkalmával fejlődnek, de komolyabb előremozdításukhoz elég a tárgyak használata is az ability rendszernek hála. Mi az az ability rendszer? Az ability egy olyan karaktertulajdonság, mely egy adott tárgyhoz / felszereléshez köthető. Ha egy pajzs tegyük fel növeli a védekező értéket, akkor az megadott ponttal támogatja tulajdonosát: később az ability pontokkal ez permanenssé is tehető az adott felszerelés viselése nélkül is. A harcrendszer maradt a régi, változni csak a Limit Break elnevezése, annak előhívása változott, valamint feltűnt a két humán karakter támogatásának lehetősége. A Final Fantasy IX ezen felül bemutatta az Active Time Eventek intézményét – az ATE egy olyan egyedi elképzelés, mellyel két párhuzamosan futó esemény tekinthető meg. Ez remekül jön akkor, amikor a csapat kétfelé szakad, ez pedig a játék során elő is fordul, nem egyszer. A kilencedik rész az utolsó Final Fantasy, aminek a zenéjét teljes egészében Uematsu szerezte – ez alkalommal minden erejét bedobta, a soundtrack epikus méretű, majd' kétszáz dalt számlál. Érdekesség, hogy eredetileg nem sorszámozott epizód lett volna, a játék fejlesztése még az FF8 befejezése előtt több hónappal kezdődött, a fantasy téma miatt spinoffnak szánták, ám végül mégis a fő vonulat részeként jelent meg. Mégpedig nagy sikerrel, bár nem fogyott belőle annyi mint a másik két PS1-es darabból, de még így is heteken át vezetette az eladási listákat.

konzol **2000.12** I **91%**

'01

## FINAL FANTASY X

kiadás éve: 2001 I platform: playstation2




Olybá tűnik, hogy minden egyes konzolgeneráció váltással a széria revízionálja magát – a tizedik felvonás számtalan aspektusból tekinthető forradalminak, lényegében kijelölte azt a csapásirányt, melyen a modern epizódok haladnak tovább. A Final Fantasy X története a végénél veszi kezdetét, a játék pedig az előzmény, melyet a főhős, Tidus narrál. Spira világa egykoron virágzó, békés kis táj volt, mígnem feltűnt Sin, aki alaposan átformálta a tájat és a benne lakók életét. A történet ezért Sin és az ellenük harcoló szereplők körül forog, ám a kezdetben egyszerűnek tűnő felállásból a vége felé fordulatokban gazdag és lebilincselő kalamajka keveredik ki. Mi változott a játékmenetet tekintve? Nézzük sorban: az FFIV-hez hasonlóan az X is a harcrendszert álmodja újra. No nem olyan drasztikusan, az ATB-t a CTB, vagyis a Conditional Turn-Based Battle váltja. A CTB a pszeudo-valós idejű rendszert teljesen körökre osztott módra változtatja. Minden karakter és ellenfél megadott sorrendben cselekedhet, de ez a rend dinamikusan változik annak függvényében, hogy egy adott szereplő milyen akciót választ: egy komolyabb summon például akár két-három pozícióval csúsztathatja lejjebb a szereplőt. Aztán itt van a Limit Breakek intézménye, ami itt Overdrive néven fut. Az Overdrive előhívásának feltétele eddig az alacsony HP volt, ez most más tényezőktől is függhet, melyet a játékos határoz meg. Az X marad az „csatatéren csak három karakter fér meg" elgondolásnál, egy kis csavarral: lényegében bárhol, bárki lecserélhető egy másik tagra, feltéve persze ha az adott szereplő még él. A cserélgetés nem csak látványos, de roppant hasznos is a specializált képességek és a folyamatosan változó helyzetek miatt, az FFX így a legmélyebb taktikázási lehetőségekkel rendelkező epizód az egész sorozat történetében, főleg ha az esperek/GF-ek (itt aeon néven keresendők) szerepének megváltoztatás is a képbe kerül. A lények eddig csak asszisztáltak, látványos bevonulás után ütöttek és aztán visszatértek pihenőjükhöz: de nem az FFX-ben. Az aeonok itt az egész partit lecserélik és addig maradnak állva, amíg le nem verik vagy visszahívják őket. A leglátványosabb változás – és ez most szó szerint értendő - a fejlődésben mutatkozott be, a „Sphere Grid" egy olyan új koncepció része, ahol a karakterek képességeinek növelése látványos és interaktív formában mehet végbe. Az X ezen felül alaposan redukálta a bejárható játéktér méretét és elrendezését is, a játék háromnegyedéig gyakorlatilag összefüggő, egyetlen úttal összekapcsolt folyosókon haladhat végig a játékos egészen addig, míg meg nem kaparintja a nagy léghajót. E mögött a lényegesen realisztikusabbra vett környezet áll, valamint a koherensebb történetvezetés. A legnagyobb újdonság mégis a másfél évtizedig remek szolgálatot teljesítő szöveges dialógusok lecserélése – a tizedik epizód óta a Final Fantasy dialógusai szinkronizálva vannak, a technikai fejlődés miatt így az érzelmek kifejezése ez és az arcmimika által tökéletesedett. Az FFX elképesztően jól teljesített a kasszáknál, kacagva utasította maga mögé az összes korábbi epizódot, nem mellesleg elsőként érve el a 4 millió PS2-es játék rekordját.

konzol **2002.01** I **9/10**





'02

## FINAL FANTASY XI

kiadás éve: 2002 | platform: playstation 2, x360




De mielőtt a következő teljes értékű Final Fantasy elkészült volna, a sorozat tett még egy kitérőt – XI. epizód stílust váltott és masszívan online megközelítésre váltott. A PS2 első MMORPG-je Vana'diel világában játszódik, a hatalmas univerzum még nagyobb kontinensre oszlik, melyen számtalan város és kisebb település foglal helyet: a játékosok már a kaland legelején szinte bárhová ellátogathatnak, így az X-2 mellett a XI nyújtja a legnagyobb szabadságot. MMORPG lévén nem igazán illeszthető be a fő vonulatba s ahhoz hasonlítani sem érdemes – a XI rendkívül összetett mégis könnyen megtanulható, remek kis mellékhajtás. Manapság 250-300 ezer játékos jelentkezik be világába nap mint nap, de ez a szám a jövőben még nőhet, hiszen már a PS3 kompatibilitás is megoldott, így a PS2 verzió esetében megvásárolandó HDD hiánya sem jelent már problémát.

**nem tesztelt**

'03

## FINAL FANTASY X-2

kiadás éve: 2003 | platform: playstation 2




Talán ez az elsöprő siker ösztönözte a Square-t arra, hogy az eddigi hagyományt megtörve a következő – na jó, nem egészen a következő, hiszen a fő szálba nem illeszthető – Final Fantasy visszatérjen a Final Fantasy X világába, sőt, annak közvetlen folytatása legyen. Az FFX-2 két évvel a nagy reveláció után játszódik, de mivel nem szeretnénk lelőni a történetet, legyen elég annyi, hogy Spira világát messze nem szállta meg a béke Tidus és csapata kalandjának végeztével. Az X-2 a fanservice-nek, a rajongók kiszolgálásának adózik: a CTB helyébe visszatért az ATB, a régi/új harcrendszer, de az igazi változást a lineáris megközelítést felváltó teljesen szabad mozgástér jelenti. Spira már a játék kezdetekor szabadon bebarangolható mégpedig fénysebességgel a megkaparintott léghajóval. A sztori öt nagyobb fejezetre osztott, az azt előremozdító missziókon felül számtalan mellékküldetés vehető fel. Visszatér a klasszikus kasztrendszer, megszűnik a karaktercserélés lehetősége (hisz a három főszereplő marad egészen a történet végéig). Összevetve: semmi forradalmi, csak egy második nekifutás Spira felfedezésének. A nép rákapott, az X-2 több mint 5 millió példányban kelt el.

konzol **2004.01** | **7.5**/10

'06

## FINAL FANTASY XII

kiadás éve: 2006 | platform: playstation 2




Míg a SNES-es részek az 1, a PS1/2-es részek pedig képesek voltak a két éves ciklust megtartani, addig a tizenkettedik rész bő 5 évet váratott magára, tegyük hozzá: nem véletlenül. A Square-t manapság állandó támadás éri a folyamatosan özönlő remake-ek és a minimálisan változó FF sorozat miatt, így az utolsó PS2-es keringőre lecserélődött a stáb, hogy a sorozat újból rátaláljon önmagára. A koncepciós fázis vezetését az a Yasumi Matsuno vette át, aki a Final Fantasy Tactics és Vagrant Story által hatalmas népszerűségre tett szert, így nem meglepő, hogy az FFXII kísértetiesen hasonlít a kultikus VS-re. A hasonlóság nem véletlen, az epizód ugyanabban az Ivalice-ban játszódik, ahol a két Matsuno játék. A történet visszanyúl a jó öreg epikus fantasy-hoz: két birodalom, Archadia és Rozarria harcáról szól és a két ország közé ékelődött, a történet kezdetén elfoglalt Dalmasca-ról. Amikor Archadia befészkeli magát a parányi királyságba, az időközben megözvegyült hercegnő, Ashe ellenálló mozgalmat szervez, hogy véget vessen az archadiai birodalom rémuralmának. Az öt évnyi munka már az első pillanatokban meglátszik a játékon: nem csak hihetetlenül részletes és minden eddiginél életszerűbb látványvilágánál és egész estés filmeket megszégyenítő átvezető jeleneteinél, de a játékmenet alapjainál is. A XII első körben a sarokba vágta az eddigi két FF harcrendszert és kidolgozott magának egy sajátot. Az „Active Dimension Battle" (ADB) valós időben zajlik, azzal a csavarral, hogy a harc bármikor lepauzálható és ilyenkor szabadon böngészhető a klasszikus FF menü. A két trükk az, hogy egyrészt végre megszűnt a SNES korszak óta a stílust fertőző véletlenszerű harcok intézménye – az ellenfelek most már jól láthatóan flangálnak a pályán, így akár ki is kerülhetőek –, a másik varázslat pedig az, hogy az esetlegesen a partiba csábított két társat mesterséges intelligencia irányítja. A „Gambit" rendszer lényege egy olyan előre definiált táblázat szerinti viselkedés, melyben a játékos meghatározhatja, hogy a társak bizonyos szituációkban hogyan cselekedjenek. A XII ezen felül alaposan belenyúl a fejlődésbe is, a tapasztalati pontok / License pontok elosztása a „License Board"-on, egy sakktáblaszerű nagy táblán történik. Az időközben az örök konkurens Enix-szel vérszövetséget kötő Square-től távozó Uematsu maitt a XII zenei részét már Hitoshi Sakimoto jegyzi. Az Európában csak idén februárban debütált FF remek fogadtatásra lelt, globálisan majd' 4 millió példány kelt el belőle, a sajtótól pedig rendre bezsebelte nem csak az „év játéka" díjakat, de a maximális pontszámokat is. Mivel a több játékot felölelő nagy XIII project még várat magára, a XII tesz egy kis kitérőt Japánban: az International Zodiac Job System augusztusban jelenik meg, átszabott License Boarddal, feltunningolt harcrendszerrel, bónuszlemezzel és angol nyelvű szinkronnal.

konzol **2006.12** | **9.5**/10

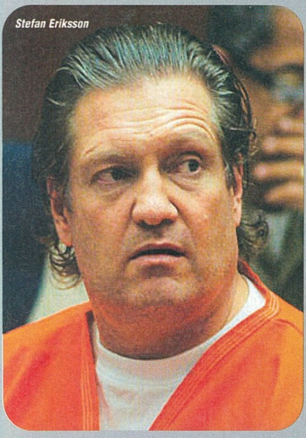




# kishírek a nagyvilágból

## FANTOM AZ ÉJSZAKÁBAN: A GIZMONDO MÍTOSZ

GIZMONDO


Stefan Eriksson


Carl Freer

Azt mondják, soha sem késő újrakezdeni, mindig van lehetőség elfelejteni a múltat és tiszta lappal újból megpróbálni. Mindenki megérdemel egy második esélyt, feltéve, ha ez alkalommal az illető nem követi el újból a hibáit, vagy nem tetézi azokat. Stefan Eriksson megpróbálta, de nem sikerült – ez a Gizmondo (és az ő saját) története, egy olyan hordozható konzolé, mely lényegében sosem létezett, csak álca volt a tökéletesnek hitt bűntény elkövetéséhez: a gép rövid és szövevényes története igazi krimi, maffiakapcsolatokkal, pénzmosással, többszörös elítéltekből álló igazgatótanáccsal és egy 500 ezer dolláros, megközelítőleg kétmillió darabbá szakadt Enzo Ferrarival.

### RETROSPEKTÍV

Ahhoz, hogy a történetet teljes mértékben megértsük, először a szálakat mozgató központi személyt kell, hogy megismerjük. Stefan Eriksson bűnözői karrierje Svédországban kezdődött. „Kövér Steve" 19 évesen bankrablással érdemelte ki első börtönbüntetését, 3 évvel később kokain- és fegyverkereskedelemért csukták le, de a bajt a nyolcvanas években tetézte – tesztvezetés címén elkötött egy Saabot egy autókereskedésből, melyet rá egy órával sikeresen szét is tört, egy kislány halálát okozva ezzel. Erikkson kisstílű bűnözőből ezen időszak alatt vált szteroidok által kigyúrt izomemberré és ekkor ismerte meg későbbi tettestársainak zömét. Létrehozták az „Uppsala" maffiát, azon kis társaságot, mely többnyire pénzbehajtással, biztosítási csalással, emberrablással foglalkozott. A svéd rendőrség felfigyelt a sorozatos incidensekre, de bizonyítékot Eriksson és bandája ellen csak '93-ban találtak – a szervezet akkor omlott össze, mikor egy prominens svéd banktól akartak megközelítőleg 3 és fél millió dollárt kicsalni. A halmozott bűntettekért Eriksson tíz év letöltendő börtönbüntetést kapott, de alig hat év után szabadon távozhatott.

### SZÜLETÉS

Ekkor már 2000-t írtunk, Eriksson pályája szabadulása után látványosan felívelt, köszönhetően a bűnözői karrierje elején megismert Carl Freernek. Freer korántsem volt nagyhalnak mondható, egyszerű biztosítási csalásokkal és hamis csekkekkel kereste meg a napi betevőt. A páros 2001-ben talált egymásra: Freer Eagle Eye Scandinavian néven létrehozott egy GPS forgalmazással foglalkozó céget. Máig nem tudni hogyan, de Freer befektetőt talált egy floridai padlószőnyeg készítő cég személyében. A későbbi vizsgálat szerint Freer leginkább tengerentúli terjeszkedési lehetőséget, valamint a kis cég részvényeinek eladásából remek indulótőkét látott az üzletben. Az EES növekedésnek indult, 2002 elejétől mint Tiger Telematics működött tovább.

A TIGR már a kezdetekkor hatalmas célt tűzött ki maga elé – legyűrni a konzolpiacon a Nintendót és a handheldekkel ekkoriban foglalkozni kezdő Sony-t. A TIGR a Famborough-i repülőtér tőszomszédságában nyitotta meg irodáját, továbbra is GPS-ekkel foglalkozva. Nem tudni, kitől jött az ötlet, de a TIGR egy olyan egyedi GPS rendszert fejlesztett ki papíron, mely elérhető áron biztosította volna a szülők számára, hogy mindig tudják, éppen merre kószál gyermekük. Az elképzelés a még gyerekcipőben járó piacon meglepően nagy figyelemre talált, annak ellenére, hogy a Tiger Telematics egyetlen működő példányt sem volt képes felmutatni, sőt, még legyártott prototípussal sem rendelkeztek.

Ekkor valahol, valakinek lámpa gyúlt a fejében: fogjuk az eszközt és tegyük bele egy olyan multifunkciós készülékbe, melyet könnyen el lehet adni a piacon. A Tiger Telematics Gizmondo Europe néven egy divíziót hozott létre, élére azt a Freert állítva, aki alig két év után két millió dolláros fizetéssel a zsebében húzta fel hatalmas villáját Hampshire-ben, telerakva több millió dollár értékű kocsikkal annak garázsát. Eriksson ekkor került képbe: Freer az igazgatótanácsot meggyőzte a svéd barát által kínált kulcsfontosságú képességekről. Eriksson mindössze egy üzletet hozott tető alá a Jordan Grand Prix versenyistállóval, de ez is balul ütött ki, mivel a Jordan beperelte a vállaltot, mert az nem teljesítette a szponzori kötelezettségeit. Eriksson ennek ellenére azonnal a ranglétra tetejére került, megközelítőleg másfél millió dollárt felvéve bónuszként 860 ezres fizetése mellé, nem mellesleg 890 ezer dollár értékben részvénycsomagot is kapva.

Miután saját helyzetéről már gondoskodott, emberünk az utolsó börtönbüntetése alkalmával felszámolt Uppsala maffia többi tagjának jövőjét kezdte egyengetni. Így állt össze a Gizmondo új igazgatótanácsa többszörös elítéltekből. A gépnek ekkor még se híre se hamva nem volt, pedig a Gizmondo gondoskodott arról, hogy folyamatosan csepegjenek az információ. A GPS funkción felül bemutatásra került az MP3 és a videolejátszás, a bluetooth kapcsolat, valamint a mozgásérzékelés. A Gizmondo bár még nem létezett, már ekkor nagy publicitást kapott – és a befektetőktől összeharácsolt pénzt bőszen el is költötte hatalmas partikat csapva angliai hotelekben, annak ellenére, hogy 2004-es bevétele alig volt több, mint 300 ezer amerikai dollár.

Honnan volt pénz minderre? Erre csak később derült fény. Valamikor 2004 környékén a Freer-Eriksson páros a külvilág számára teljesen ismeretlen Northern Lights stúdió többségi tulajdonosává vált, nevük később a szintén brit Game Factory Publishing kapcsán is felmerült. No és ki kapta az első két megbízást Gizmondo játékok kifejlesztésére? Természetesen a Northern Lights és a GFP, megközelítőleg 7 millió dollár értékben. Mint később kiderült, a GFP-t Freer egy nagyon közeli barátja vezette. Ezen felül sikerült tulajdonosává válni egy olyan lónak is, mely rövid pályafutása alatt nemhogy versenyt nem nyert, de a legjobb esetben is csak a mezőny után kullogott be, de papíron mégis bevételt hozott – nem nehéz kitalálni, hogy hogyan.

### DEBÜT

A Gizmondo mindezen események ellenére a 2004 márciusában tartott CeBIT-en, mint koncepciós termék bemutatkozott, 2005 tavaszán pedig hatalmas médiafelhajtás közepette a nagyközönségnek is felfedte bájait – a nyitópartin olyan hírességek vettek részt, mint Sting és Busta Ryhmes. Folyt a pezsgő, dőlt a pénz, a siker csak karnyújtásnyira volt... illetve lehetett volna. A Gizmondo négyszáz dolláros fogyasztói ára több volt, mint túlzás, főleg, mert bár papíron ígéretes volt, a végleges termék korántsem lett annyira impozáns. A borzalmas külső messze nem olyan erős hardvert rejtett magában, ráadásul a kulcsfontosságú területen, a játékkínálatban gyakorlatilag képtelen volt bármi használhatót felmutatni. A Gizmondo ezen felül alapból hátránnyal indult, a Nintendo DS és az ekkor bemutatkozott PSP ellen épeszű ember szerint nem vehette fel a versenyt – mindezt tetézte, hogy a gép csupán fél tucat bevásárlóközpont egy-egy standján, vagy a vállalat honlapján volt megvásárolható.

A Gizmondo nem csak mint gép, de mint vállalat is teljes gőzzel száguldott a csőd felé. A cég 2004 januárja és 2005 júliusa között durván 300 millió veszteséget könyvelt el, a Jordan után pedig többek között az MTV is komoly kártérítési igénnyel állt elő. A Tiger és a Gizmondo negyedmillió dolláros kölcsönnel a zsebében tekintett a jövő elé, bizakodva abban, hogy a Gizmondo amerikai bemutatkozása sikeres lesz.

Ám valami készült a háttérben – alig egy nappal az amerikai launch előtt Freer és Eriksson benyújtotta lemondását, a következő nap pedig kiderült, hogy miért: egy svéd bulvármagazin velős beszámolóval állt elő Erikssonról, miután kiderült, hogy a Gizmondo igazgatója ugyanaz a személy, aki hazájában az egyik legnagyobb maffiózóként vált ismertté. A Tiger Telematics összeomlott és vitte magával a Gizmondót is – nem kellett két hét, mire megszűnt a gép gyártása, 2006 januárjában pedig a vállalat csődöt jelentett.

### ARMAGEDDON

Ezen események azonban nem akadályozták meg Erikssont és Freert abban, hogy az eltelt évek alatt epikus méretűre duzzasztott bankszámlájukkal az Egyesült Államokba költözzenek, dollármilliós luxusvillákba – Freer odáig ment, hogy Xero Mobile néven létrehozzon az ex-Gizmondo alkalmazottakból egy új vállalatot, fejben végigjátszva ugyanazt az ügymenetet, mint az egykori Tiger Telematics-szal, csak most nem a Nintendo és a Sony állt a másik oldalon, hanem többek között a T-Mobile.

Eriksson karrierje robbanásszerűen ért véget, miután a kaliforniai El Pescador melletti szerpentinen megközelítőleg

320 kilométeres sebességgel előbb egy szalagkorlátnak, majd egy tömör fa oszlopnak csapódott egyedileg gyártott Enzójával, öt másodperc alatt tönkretéve a 660 lóerős álomjárművet. Az Enzo hátsó fele szó szerint atomjaira szakadt, a kocsi darabjai másfél kilométeres sugárban beterítették a környéket: a kiérkező járőr nem hitt a szemének, miután a roncsokat látva előkerült a feltételezett sofőr, egyetlen karcolás nélkül – a férfit Stefan Erikssonnak hívták. Az ittas vezetés vádjának felmerülése után Eriksson azzal védekezett, hogy ő csak mint utas volt az autóban, a volán mögött más ült – vallomása akkor omlott össze, mikor a légzsákon talált vérnyomok DNS elemzésének eredménye a rendőrség kezébe került.

Az események innentől fogva olyan sebességbe kapcsoltak, mint az Enzo a végzetes pillanatot megelőző másodpercekben. A média, a legnagyobb amerikai televíziós csatornák azonmód felkapták az esetet. Mint később kiderült, az Enzo nem is Eriksson, hanem egy bank tulajdonában állt, mivel Eriksson nem fizette a részleteket. A 3.6 milliós bel-airi otthon garázsában parkoló másik Enzo és McLaren is brit pénzintézeteké volt, Eriksson gyakorlatilag ellopta és Amerikába csempészte őket – mindezt akkor, amikor a szeptember 11-én történtek után még azért is riasztották a rendőrséget, ha valaki egy körömreszelővel a táskájában akart repülőre ülni.

## UTÓREZGÉSEK

Nem csak Eriksson, de Freer is rács mögé került – előbbi személy 14 évnyi börtönbüntetésnek nézett elébe, ha az ellene felhozott kéttucatnyi vádat helytállónak találja a bíróság. Eriksson végül vádalkut kötött az ügyésszel – kétrendbeli sikkasztás és az illegális fegyvertartás vádját elismerve alig három évnyi letöltendő börtönbüntetését kezdte meg 2006 decemberében, ám jó magaviselettel idén már szabadulhat. Bűntársa, Freer az Eriksson villájában megtalált .44-es Magnum törvénytelen megvásárlásának vádjával kellett volna, hogy szembenézzen, de a vádemelés nem történt meg – ennek ellenére yacthja és bel-airi rezidenciája a botrány kirobbanása után eladósorba került.

A Gizmondo két kontinensen átívelő zűrös pénzügyi tranzakciói mind a mai napig nem kerültek felgöngyölítésre – 2006 februárjában a legfelsőbb bíróság a David Rubin & Partners könyvelőcéget bízta meg a vállalat átvilágításával. A nyomozás nem jutott az incidens végére, olyan sok személy, számla és tranzakció köthető a Gizmondóhoz, hogy nem állapítható meg, pontosan ki is a felelős az esetleges pénzmosás vagy sikkasztás vádpontja kapcsán, ráadásul az alapítótőke és a későbbi bevétel tetemes hányada eltűnt: minden bizonnyal offshore számlákon átfuttatva került ismeretlenek kezébe az a hatalmas pénzmennyiség, melyet a Gizmondo befektetőitől sikerült kicsiholni. Bár pontos számadatok nem váltak publikussá, az biztos, hogy a Gizmondo naponta 500 ezer font veszteséget könyvelt el működésének rövid évei alatt. A vezetőség megközelítőleg 6.6 millió fontot emelt ki a kasszából alig kilenc hónap során, plusz autólízing címén 2 millió font távozott még a széfből.

A Gizmondo története roppant szövevényes, titokzatos és izgalmas – remek példája annak, hogy hogyan képes egy bűnszövetkezet megfelelő tervvel ilyen rövid idő alatt ekkora vagyonra szert tenni.

A Gizmondo mint gép sosem volt esélyes a sikerre, de a háttérben lezajlott eseményeket látva ezek után talán nem meglepő, hogy miért tűnt el a süllyesztőben az ígéretes masina alig pár hónap leforgása alatt.

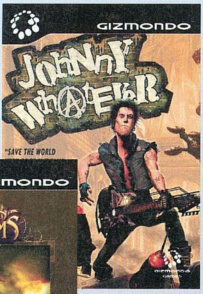
*Wilson*

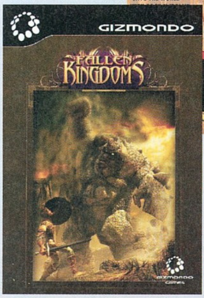


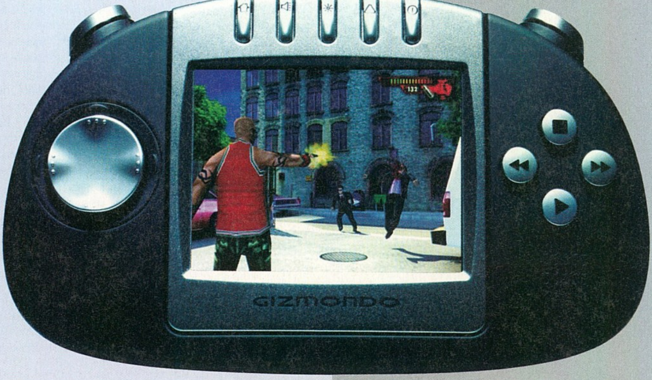

A Gizmondo főhadiszállása

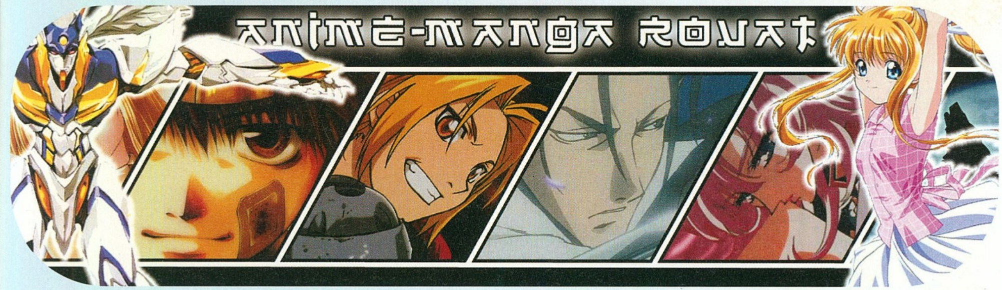


A ripittyára tört Enzo Ferrari






## Bevezető – szamurájok

Rovatunk mostani részében picit belekóstolunk Japán egyik legnagyobb történelmi és kulturális büszkeségébe, és ennek megfelelően olyan történeteket mutatunk be nektek, melyek főszereplői a legendás szamurájok. Mivel a témának csak a felszínét kapargatjuk meg, így a nem is annyira távoli jövőben várható még hasonló darabok bemutatása. Ráadásul mostanában tényleg eleget foglalkoztunk az animékkel, ezért a jövő hónapban teszünk egy komoly kitérőt a mangák világába is.





## PEACE MAKER KUROGANE



Ahhoz, hogy megértsük a Peace Maker Kurogane (és ezzel párhuzamosan a Kenshin) történetét, egy kis történelemlecke következik – a Meiji restaurációé. Azt ugyebár mindenki tudja, hogy a XIX. század közepéig Japán igazán érdekes gazdasági és társadalmi rendszerrel rendelkezett. A legtöbb hatalom (ellentétben a Montesquie által sugallt formulával) a Shogun kezében összpontosult, a százezer híján két milliónyi szamuráj kiváltságos helyzete (egyedüliként rendelkeztek a fegyverviselés jogával, ráadásul fix magas fizetéssel rendelkeztek, mely hatalmas teher volt az állam számára) a külföldi példákat szem előtt tartva lassan tarthatatlanná kezdett válni. A Saigo Takamori (Satsuma klán) és Kido Takayoshi (Choshu) által alapított katonai és politikai szövetség tetteit ma „Meiji restauráció"-ként ismerjük. A történet egyszerű: katonai győzelmeiket követően a szövetség (élükön a fiatal császárral, Mutsuhito-val, akit később Meiji néven ismerünk) teljesen megreformálta Japán felépítését, véget vetve a Tokugava-sógunátus uralmának, a feudalizmusnak, és egy gazdaságilag is versenyképes nemzet alapjait rakták le ezekben a XIX. század végén. Ennek a reformnak legnagyobb „vesztesei" a szamurájok voltak: tőlük gyorsan meg kellett szabadulni. Elsőként az olyan privilégiumoktól fosztották meg őket, mint a szabad fegyverviselés joga (nem hordhatták szabadon fegyverüket, ráadásul az új törvények minden japán fiatalt hadkötelessé minősítettek, ezzel gyengítve a szamurájok katonai jelentőségét is), amit természetesen sokan nem nézhettek tétlenül. Egy hatalmas felkelés kezdődött, melyet a régi rendszer megtartásáért küzdő szamurájok vezettek, a felkelés ellen pedig a Tokió rendfenntartó erői (köztük sokan maguk is szamurájok) és az új katonaság küzdött, végül sikeresen leverve azt.

A Peace Maker Kurogane valamikor a Meiji restauráció előtt kezdődik, és egy Kyoto-i rendfenntartó erő, a Shinsengumi áll főszerepben (az a Shinsengumi, melynek vezetője, Hijikata Toshizo később a fent említett lázadás élére áll majd!). Főhősünk Ichimura Tetsunosuke, kinek szüleit egy ismeretlen szamuráj kegyetlenül meggyilkolta, és a bosszú érdekében minél erősebbé akar válni – ezért szeretne hát csatlakozni a Shinsengumihoz. Nem rendelkezik túl komoly fegyverforgatási ismeretekkel, de a szerencsének (és egy-két jóakarójának) köszönhetően végül bekerül a szervezetbe. A történet egy csapat profi szamuráj, ninja és oktató sorsát mutatja be – aztán szépen lassan feltűnik a horizonton az ellenséges brigád, Tetsu megtanulja, mit jelent a Shinsengumihoz tartozni –, mindezt egy remek történelemlecke keretében, a mostani időszak egyik leglátványosabb animéjében. A sorozatnak két erőssége van. Az első a harcosok életmódjának remek bemutatása: a vidám, relaxált időket intenzív és fájdalmas pillanatok követik, a bajtársak elvesztése vagy a haláltól való félelem néha még a legerősebb ember lelkét is megtöri előbb-utóbb. A második erősség természetesen a vizuális terep: dinamikus, látványos és remekül megkomponált csatajeleneteket láthatunk, és végre nem csak a szamurájok, hanem az árnyakban osonó ninják közt is. Bár ezek a harcok ritkák, annál inkább megmaradnak emlékezetünkben – különösen a végjáték eseményei. A lélektani és vizuális érdemek mellett nem feledkezhetünk meg arról, hogy a Shinsengumi tagjai valós történelmi személyek voltak: a mindig mosolygós hófehér arcú Okita Souji, a Démon néven elhíresült, a harcmezőn könyörtelen Hijikata Toshizo tényleg élő legendák voltak, tetteiket más szériák (Hijikata Toshizo Shiro no Kiseki, Kenshin) is feldolgozták, japánban pedig máig széles rajongói klubokkal rendelkeznek, a külföldi és hazai cosplay-eventeken pedig rendre feltűnik egy-egy shinsengumis, a jól ismert kék-fehér ruhában. A PMK eredetileg mangaként jelent meg, két szériában (Shinsengumi Immon Peace Maker, és Peace Maker Kurogane), az alkotó Chrono Nanae, aki bár még viszonylag fiatal, mégis elképesztően szépen rajzol – pár éven belül a mangakák piacán vélhetően üstökösként ragyog majd.








## SAMURAI CHAMPLOO

Aki ismeri Shinichiro Watanabe munkásságát (Cowboy Bebop, Animatrix – Detective Story, Kid's Story, és elemzésünk darabja, a Champloo), az tudja, mit várhat tőle: újszerű megközelítést, merész paródiákat, fiatalos, lendületes animéket. A sorba tökéletesen beillik a Samurai Champloo, melynek receptje hihetetlen géniusz jelenlétét bizonyítja. Hogyan épül fel az SC koktél? Végy egy klasszikus, Edo korabeli díszletet, keverj hozzá gaijin (külföldi) szamurájt, napraforgó illatú hősök után kajtató fiatal lánykákat, hip-hop zenét, és miután ezt jól megkeverted, tegyél hozzá modern utcai kultúrát – végül ízlésesen szórd meg a modern és a történelmi társadalomkritikával, és egy kevés tabunak számító téma bemutatásával. Izgalmasan hangzik, mert az is, ennek bizonyítékát bármelyik epizód megtekintésével megkaphatjuk. Hőseink? Három szereplő, melyek közül kettő szamuráj, de nem a konzervatív fajtából: Mugen akrobatikus stílusa nehezen nevezhető tradicionálisnak, Jin megjelenése (fehér bőr, szemüveg) pedig önmagában eléggé kirívó ahhoz, hogy ne lehessen klasszikus harcosként tekinteni rá. A harmadik szereplőnk Fuu, a bájos de kissé buta hölgy, aki egy ígérettel magához köti a két harcost, arra „kötelezve" őket, hogy kövessék egy különleges szamuráj keresésében. Az epizódok nagyon laza szálakkal kötődnek egymáshoz: az első epizód egy felpörgetett sorozatot ígér, de később ki kell ábrándulnunk: itt minden rész egy különálló kis történetet dolgoz fel (kivételek, mint mindig, természetesen itt is akadnak). Ezzel egyébként nincs semmi gond, ezek a mini-történetek ugyanis remekül szuperálnak, nézzünk is egy példát. Alapszituáció: a trió kifogyott a pénzből, és roppant éhesek. A faluban, ahol elhaladtak, éppen versenyt tartanak: ki tud több rizst magába tömni egyszerre? Az éhségre ez remek megoldás, már csak a pénzt kell megszerezni – csak zálogba kell adni érte Jin kardját. Jól látni, pár perc alatt mennyi anakronisztikus elemet és abszurditást sikerült belezsúfolni a szériába: ebben a korban az éhezés komoly probléma volt, senkinek nem fordult meg a fejében, hogy ilyen versenyeket szervezzen, az pedig csak hab a tortán, hogy egy igazi harcos soha nem adná zálogba a fegyverét (Kill Bill, anyone?). De vannak itt ennél extrémebb dolgok is: rapperek, graffitisek, modern művészek, lángra kapó cannabis-ültetvények – ugye meredeken hangzik? A merészebb témákat (és most nem színtisztán vígjátékokra kell gondolni, az SC ugyanis nem az) kedvelőknek kihagyhatatlan darab.

## SAMURAI 7

És ha már a „konzervatív" megközelítést elleneztük a Samurai Champloo esetében, következzen egy olyan anime, melynek eredetét, a Hét Szamurájt ha máshonnan nem is, de a nyugati feldolgozásból, a Hét Mesterlövészből jól ismerhetjük. A gonosz banditák évről-évre lejönnek a hegyekből, és a védtelen falvak lakóitól rendszeresen begyűjtik a megtermelt javak nagyját. A faluban természetesen megelégelik ezt, és úgy döntenek, hogy valamilyen úton-módon segítséget kell szerezni. Elküldik hát a falu követét, hogy szamurájokat hozzon, kik felszabadítják őket a banditák elnyomása alól. Ez eddig a klasszikus történet, és most jöjjenek a csavarok. Ahogy azt tették a Gankutsuo esetén is, a sorozat készítői most is helyeztek egy jókora csavart a történetbe, ugyanis egy klasszikus steampunk környezetbe helyezték a történetet. Csatahajók, óriási robotok, megalopoliszok – de persze jelen vannak a szamurájok a maguk régi, jól megszokott formájukban is. Ez alól egyetlen kivétel a hatalmas bádogember, Kikuchiyo: a hirtelen haragú szamuráj hatalmas ütései oszlopokat döntenek fel és csontokat zúznak szét, de figuráját csak kevesen veszik komolyan. A szereplőgárda egyébként roppant jellegzetesre sikeredett. Van, aki trükkjeivel szórakoztatja a népet, ezzel keresve megélhetését, de van olyan is, aki csak a banditák szolgálatából szegődik át, Kambei (a frissiben verbuvált banda sokat megélt vezetője) erejét látva. A sorozat a steampunk megközelítés ellenére a klasszikus zenei megközelítést alkalmazza, az Utolsó Szamuráj vagy bármelyik idevágó játékban is hallott jellegzetes muzsikák szolgáltatnak remek aláfestést a képernyőn zajló ütközetek számára. Az egész sorozat huszonhat epizódból áll, és bár a második szezon vizualitásában valami erőteljes minőségi visszaesés tapasztalható, azért az összhatás még mindig bámulatos. A legelső részben például Kambei egymaga száll szembe vagy két hadosztálynyi csatahajóval, roppant látványos összhatást produkálva – de a későbbi csatajelenetek is mind-mind kellőképpen meggyőzően hatnak. Kicsit utánajártunk ennek, és kiderült, hogy a sorozat az egyik legnagyobb költségvetésű szériák egyike, egy-egy rész elkészítése harminckét és fél millió yenbe (megközelítőleg 45-50 millió forint) került, ami az anime piac egyre jobban megfigyelhető szenvedését tekintve kiemelkedő összeg.

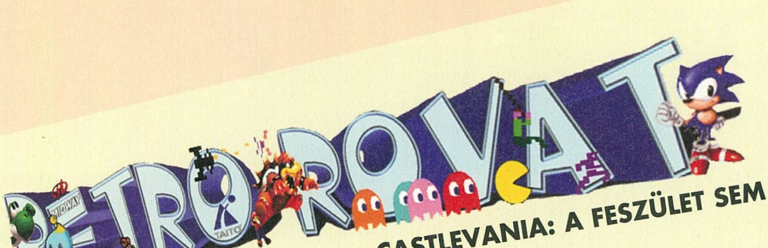
*Oldern*












# CASTLEVANIA: A FESZÜLET SEM ELÉG...



A múlt hónapban kalandos szellemkastély-kirándulásra indultunk a vámpírvadász Belmont családdal és lelkes követőikkel – a karmesteri pálcát azóta is az örök-rosszfiú Drakula gróf lengeti, aki már időtlen idők óta rémisztgeti a jobb sorsra érdemes transilvániai lelkeket. A csattogó szellemvasút lerobbant szekere most azonban ismeretlen utakra téved: júniusban a kevésbé ismert Castlevania történetekbe pillantunk bele, melyeknek megjelenésüket követően nem jutott akkora népszerűség, hogy beépüljenek a sorozat igazán híres alappillérei közé, azonban mégis megérdemlik azt, hogy érdemben foglalkozzunk velük.

A 2001. május 24-én (JAP) útjára indított Castlevania Chronicles is ilyen. Az eredetileg Akumajo Nendaiki: Akumajo Dracula (szabad fordításban: Demon Castle Chronicle: Demon Castle Dracula) címen debütált, Playstation 1-et becélzó epizód az 1993-as Sharp X68000 típusú számítógépre készült Akumajo Dracula feljavított és kibővített remake (hisz ez az eredeti NES-es epizód alapján készült) újabb újragondolása. Bár a két játék történetileg egy és ugyanaz, a játékmenetben számos olyan változtatást eszközöltek a fejlesztők, ami miatt a Chronicles terjedelmesebb, komolyabb és több kihívást tartogató produktummá fejlődött.

A történet, amelyben Drakula 1691-es feléledése, majd a transilvaniai Belmont család harca elevenedik meg, mit sem változott: Soleiyu Belmont leszármazottja felölti a vámpírvadász hacukát és vállán a Vampire Killer ostorral elindul, hogy megmentse Európát a fenyegető veszély elől. A remake verziók bevezető képsorai szóról-szóra ugyanazt a történetet mesélik el, a Start lenyomását követően azonban teljesen más kép tárul a játékos szeme elé.

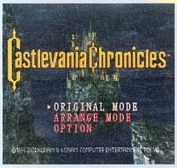



Akumajo Dracula X68000. Először is, mivel ez egy remake, ezért nyilvánvaló, hogy első körben grafikai tupírozáson és csiszoláson esett át a játék. A nagyobb felbontásból származó képjavulás ugyanúgy pozitív fokozó tényezőként van jelen, mint a részletesebb textúra elemek, vagy a színesebb képi világ – az azonban már első blikkre is nyilvánvaló, hogy a Sharp verzió egy jóval tartalmasabb, totálisan feljavított-átdolgozott kiadás. Az elődből ismert helyszínek, szobák, tárgyak mind ugyanúgy ott vannak a megadott helyen, csak épp átrendezett, teljesen új játékot sejtető felállásban. Ahogy az lenni szokott az újragondolások esetében, itt is megpróbálták minél jobban kiterjeszteni a játékmenet adta lehetőségeket: a régi helyszínek mellé teljesen újakat terveztek, amik az eredeti labirintusrendszerbe beépülve teljesen megváltoztatták azok felépítését és bejárhatóságát. Az újítás a fegyvernemek területén sem szenvedett kárt: bár a Sharp verzió az eredeti Castlevania összes tárgyát, fegyverként használható eszközét felvonultatta, újakat is fel tudott mutatni – többek közt a Laurelt, amely tíz szívért cserébe hat energiacellát is képes volt visszatölteni. Az életszerűbb környezet egyébiránt jóval nehezebbre sikerült elődjénél, de ez a módosított játékmenet hatásainak köszönhetően egyáltalán nem vált kárára. Ha kicsit komolyabban belemerülünk a játékba, számos ponton láthatóvá válik az őssel való rokonság: az eredeti Castlevania-hoz hasonlóan, ha az adott játéktér megfelelő pontjain várakoztatjuk a karaktert, itt is szerezhetünk rejtett és titkos tárgyakat, szíveket, sőt! Akár az életszámlálónk értékét is növelhetjük! Ezzel az opcionális lehetőséggel a Sharp verzión kívül csak és kizárólag a szintén japán exkluzív Akumajo Dracula X Chi no Rondo PS1-es Castlevania epizód rendelkezik – már amennyiben lineáris, a fő történeti szálba beépíthető sorozatról van szó. Szintén árulkodó jellegű a 8 bites klasszikusokra jellemző multiple loop is: ez dióhéjban csak annyit jelent, hogy ha egyszer sikerül végigjátszani a történetet, rögvest újrakezdhető a kaland, csak épp nehezített pályaszakaszokon, új, problémásabb, és nagyobb kihívást jelentő ellenfelekkel együtt. A Sharp verzió jellegzetessége, hogy nem pusztán nehéz, hanem *kegyetlenül nehéz* kihívás elé állítja a játékost, ha a fentebb leírtakba kíván belevágni – igaz, meg is hálálja, hiszen másodszori nekifutásra néhány olyan mozzanattal is találkozhatunk, amellyel eredetileg nem: jó példa erre a 18-as szinten található Simon Belmont jelenség, ahol a háttérben található tükörben felbukkan az idősebb Belmont, rajzfilmszerű megvalósításban, szivart pöfékelve.

Castlevania Chronicles, alias Sharp X68000 2.0. A Sony Playstation 1-re kiadott CD korong lényegében egy, a kor követelményeihez igazított változat, semmi több. Tartalmilag semmit nem tesz hozzá elődjéhez, a konamis dolgozók inkább csak a látványbeli feljavítás célját tűzték ki maguk elé. Az egyes felvonások közé látványos renderelt átvezető animációkat szurkáltak be, a karakterek ábrázolásáért pedig a Castlevania: Symphony of the Night dizájneri székében üldögélő Ayami Kojima-t kérték fel, aki főként a Belmont főhős, illetve a gonosz agresszor képében felbukkanó Dracula gróf átszabásáért volt felelős. A PS1-ben rejlő erő kiaknázásához modern effektekkel, részletgazdagabb megvalósítással látták el a Chronicles-t, amelynek okán lecserélték a hangeffekteket, újrakomponálták a (már) CD minőségű muzsikát, és balanszossá tették az átlagosnál is nehezebb játékmenetet. A zenei aláfestéshez tartozik, hogy a legtöbb Sharp feldolgozás mellett egyedi trackek is felkerültek a lemezre, amik csak és kizárólag az Arrange Mode (ld. lentebb) alatt zendülnek fel a hangszórókból – akad köztük lágy, filharmonikusok által rögzített szimfonikus dallam és kemény, techno beütésű pattogás is.

Hogy a PS1 inkarnáció is a magáénak mondhasson valamit, Konamiék összedobtak két kifejezetten a Chronicles-hez kapcsolható játékmódot: egyik az „Arrange Mode" nevű, gyűjtögethető opcióval felvértezett lehetőség, amely a teljesítmény függvényében galériákkal, látványtervekkel és atwork képekkel ajándékozza meg a játékost, míg a Time Attack esetében az idővel lehet versenyt futni, játéktól, történettől, pályától, szinttől függetlenül, csak és kizárólag a toplistás helyezésért cserébe.

Bár mindkét verzió jeleskedik a pozitívumokban, van néhány felettébb érdekes különbség közöttük, amiről gyakran nem szól a fáma. Ilyen pl. az, hogy míg a Sharp remake a CPU szűk keresztmetszetei miatt meglehetősen hosszú ideig tölt a bossfightok előtt, addig a PS1 szinte pillanatok alatt végzi el ezt a műveletet. Mivel a Chronicles lényegében az X68000-es kód direkt feljavítása, ezért tartalmaz néhány olyan programozástechnikai malőrt, ami csak puritán módon került orvoslásra. Tudvalevő, hogy a PS1-re készült verzió néhol szinkronizációs gondokkal küszködik: mivel a kód eredetileg az X68000-es CPU-ra készült, ezért a Sharp PC beépített













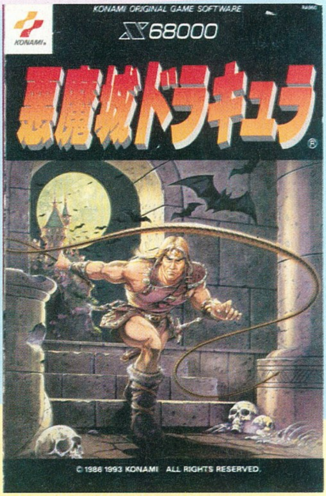





idő- és dátumparamétereit használja a logikai feladványok generálásához és a korrekt megjelenéshez. Ez a jelenség jól megfigyelhető a 15-ös szinten jelentkező bossfight alkalmával, ugyanis a toronyóra aktuális ideje a Sharp idő és színskálája alapján képződik le. Nincs ez másképp a 21-es szinten jelentkező festménnyel sem, amely a négy évszak valamelyikét ábrázolja a játék alatt, a rendszer aktuális dátumának megfelelően. A Playstation bekapcsolásakor a korrekt megjelenés érdekében történő pontos idő beállítását mindig csak manuálisan lehet elvégezni – ehhez azonban szükségeltetik a titkos Extra Option menü, ami viszont csak az ismert „Konami Code" beütésével válik elérhetővé. Aprócska feature ez, ami az átlagos szemnek talán fel sem tűnik, de az igazi Castlevania mesterek számára elengedhetetlen.

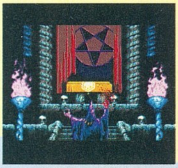
Bár a Demon Castle Chronicle: Demon Castle Dracula soha nem jelent meg európai és amerikai körökben hivatalosan, a PS1-es Castlevania Chronicles igyekezett betölteni ezt az űrt és némiképp kárpótolni a világ többi pontján éldegélő Castlevania rajongókat. Érdekes, hogy a Konami a vámpírvadász legendával kapcsolatosan nem követte a korábbról megmaradt „cenzúrázzuk élvezhetetlenné" elveket, így szerencsére sikerült eredeti állapotában végigkövetni a Belmont család krónikáit, sőt! A legjobb hatás érdekében kijavították a japán verzió hiányosságait és hibáit, ráadásul extra tartalmakat is felzsúfoltak a korongra. Ilyen volt pl. az USA és PAL régióban feltuszkolt Koji Igarashi interjú, illetve az Anyami Kojima kezei által készült Chronicles and Castlevania: Symphony of the Night atwork galéria is – igaz, a Succubust bemutató rajz cenzúrázásra került, mivel a karaktert félmeztelen mivoltában ábrázolta. (A galéria egyes képei a Symphony Sega Saturn inkarnációjában is megtalálhatóak.). Ezzel azonban még nem merül ki a változtatások sora: a későbbi kiadásokban a játék már a Drakulával történő boss-harc előtt is menteni enged, amely igazán pozitív feature, mivel a játék főellenségével vívott csata nehézsége sokszor sodorta a játékosokat az idegösszeomlás szélére.

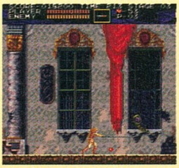


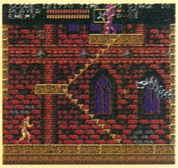


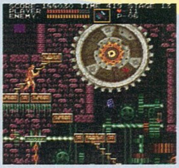

Bár a Belmont család még napjainkban is az örök és elpusztíthatatlan Drakula gróf megsemmisítéséért küzd, a közelmúlt Castlevania epizódjai epikus tartalmukkal, eltérő irányzatukkal olyannyira nagy rést képeznek a régmúlt nagy klasszikusai között, hogy ildomos betömni a két frakció között tátongó szakadékot. A küldetés teljesítéséhez a következő alkalommal igazi ritkaságokat veszünk górcső alá, amely a Castlevania jelenség humorosabb oldaláról, cameojairól, vagy épp a fejlesztés közben törölt epizódokról igyekszik lerántani a leplet. Addig is: Stay Tuned!

*Stinger*
*stinger@576.hu*



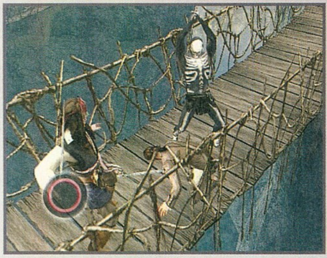








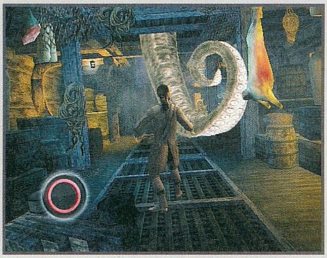

# MÁSODHEGEDŰS KISRÓKA

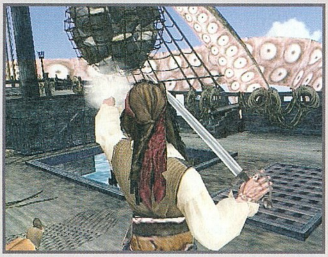










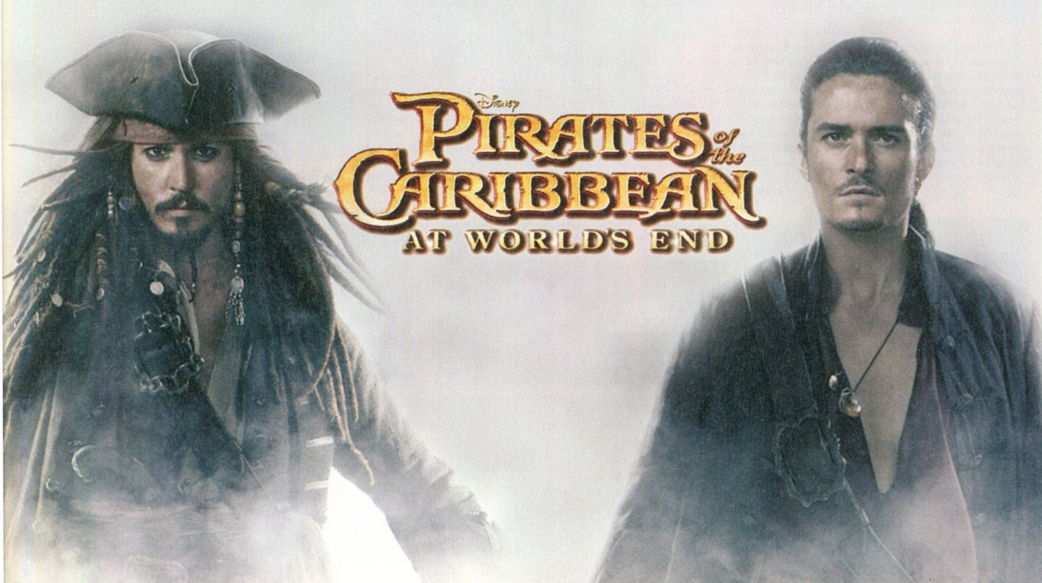


## „A KONCEPCIÓ"

A Pirates of the Caribbean saga hihetetlen nagy tettet vitt véghez: legeslegújabbkori történelmünkben volt képes intézményesülni, ami szinte példa nélkül áll. Olyan eposzokkal került egy lapra, mint A Gyűrűk Ura, a Star Wars, a Harry Potter vagy a Csodálatos Pókember, és szembeötlik, hogy azoktól eltérően, „önerőből". Azaz nincsen mítoszteremtő könyv vagy képregény mögötte, sem sokéves kultesszencia. Egyszerűen a semmiből hajózott közénk, és mindenkit leágyúzott. Más kérdés, hogy a legendává váláshoz gondolom több kell egy pusztán szórakoztató mesénél, és több mutatós bevételi rekordnál, bár ezt úgysem én, hanem az idő fogja eldönteni. Egyébként meg kit érdekel, ennél százszorta frappánsabb és milliószor innovatívabb bevezetővel szerettem volna kivitorlázni a sorok tengerére, de „a koncepció" értelmében most *kizárólag* a játék Playstation 2 verziójáról fogok írni. Filmes élménybeszámoló, a vele való kapcsolódási pontok, érdekességek, poénok, sztorik, pletykák, Anettka bugyiija és kokainsüti Krisz partjain keresendők. Ennek szellemében apámról szőtt eszmefuttatásom, aki echte olyan, mint egy kalózkapitány, itt nem kap helyt, a gyarló emberi emlékezetről írt esszém sem teszem közzé, ahogy a műtrágyagyárak financiális nehézségeinek okait sem firtatom. Majd a Krisz. Mindennél mi sokkal érdekfeszítőbb utazást teszünk a képzelet sikamlós hátán, becsvágy vezérelte kalózbárkán, karibi passzátszél szeszélyes ölén, vérszomjas tenger tajtékos hullámán. Ha jobban belegondolok, a költészet, a pátosz, a líra sem kell, ez egy nagyon egyszerű, és annál is prózaibb játék. Igazi tartalom, és a maradandóság kietlen horizonton való feltűnésének legcsekélyebb reménye nélkül.

## PIRATES

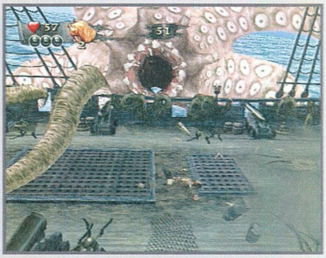
Ismeritek a viccet a kalózról a málnabokorról és a teknősről? Ha nem, kár, mert a koncepció miatt most nem fér bele, de majd a Krisz úgyis elsüti. Ellenben bizonyára akad köztetek, aki olvasta a kerek esztendővel ezelőtti publikációt az előző epizódról, a POTC: Legend of Jack Sparrow címűről. Statisztikailag az sem kizárt, hogy rá emlékezők is vannak soraitokban (hogy hiányzik most az az esszé!), és persze annak lehetőségét sem vethetjük teljes bizonyossággal el, hogy fehér hollók birtokolják is a kalandot. Az ő kedvükért egy vasalt ládát a bokámhoz láncolva karom tisztelgésre lendítve a habok közé ugrom és mondom a víz alatt – így más nem érti –, hogy azbrh Athr Wohrrld's Endrr nembrcsahkr meghrrgüthri ahrz ehlrrőd áhrbóhrckohrsahráhnakh léhrcéhrt, dehrb tahrlán mahgasahbbrahrr is szöhgebli aztrr, ihgahhz, nemrl shorkkahlrr. Miután azonban oxigén nélkül elpusztulok, és a víz alatti beszédnek sincs sok alja, leszaggatom a láncot, a kincsesládát a tapasztalt kalózok gondjaira bízom, boldoguljanak egyedül, én a felszínre török. Lángoló tüdővel sípolom: egyetlen ponton kaphat elődjétől léket az AWE: nincs kooperatív mód, két játékos csupán bugyuta csörtékben szállhat síkra egymás életéért – mindkét értelemben véve. Rövid tengeri tengődés után felvetetem magam az újoncok fregattjára, ahol mindjárt ka-











pitánnyá tesznek, a hídra állok, onnan kiáltom: irány a Karib-tenger! Kiáltanék mást is, de koncepció köti a pofám. Elmesélném például az izgalmas utazást töviről-hegyire, mely réges-régen kezdődött, még a 8 bites óceánon, és átívelt egy egész kalózgenerációt. Szaftosabb a régmúlt legendáknak még a lábszárcsontja is, mint a mostaninak a koponyája és ezt nem az elfogultság mondatja velem, hanem középszerűség ellenzése. A kalózkodás fogalma olyan dolog, ami, ha jobban belegondolok, nem most kerül kifejtésre.

A főmenüben kezdetben iránytűnket csupán a Story-ra állíthatjuk, mely úgy veszi kezdetét, hogy a börtönből meglógunk Jackkel, elsajátítva időközben az irányítás fortélyát, ám az közel sem oly csavaros, mint Sparrow észjárása. Nincs ugrás, de egyáltalán, nincs ügyességi bukfenc, sem logikai bikfang, sem tárgyhasználat, csak harcászat. Túl sokat sejtető szót használtam, helyesbítek, nincs más csak csapkodás. X kicsit, Négyzet nagyot üt, Kör megragad, kombinációjuk kombóz, L1 védekez, R1 tőrt, bombát, egylövetűt, kaját használ. Nekem általánosságban sokkal kevesebb kifogásom van a túl egyszerű, mint a túl bonyolult irányítási rendszer ellen, amennyiben az funkcionálisan indokolt és nem von maga után túlontúl egysíkú mendegélést, ahogyan teszi itten. Az előző résznél azért mindenképpen kiforrottabb, így nem a harmadik, hanem a hetedik pályán unjuk csak meg. A kardozás csapásvonala elvben jó, mely szerint a hatékonyság érdekében védekezésből kell kiindulni, ráadásul ez ügyesen is van megoldva, te csak tartod a gombot, embered viszont trükkösen sasszézik, cselez, félreránt, visszalök, néha úgy, hogy a körülötted állók egymást sebzik. Az animátor-evezősök jó munkát végeztek, csak épp keveset, ahogy a programozók és pályaeditorok fedélzetisei is. Fő baj, hogy mind a mozgásokat, mind a feladatokat tekintve kevés elem alkotja a repertoárt, a kalózbuksza félig üres. Másképpen szólva a vitorla nem bomlik ki, a teknő nem szeli a habokat, néhány csomóval vánszorog csupán. A kormányos azonban jó. A történet ügyesen kanyarog, kéz a kézben a film forgatókönyvével, méghozzá a 2. és 3. részt egybefogva. A játéknak legnagyobb erőssége az eltalált hangulat, amit láthatóan szándék sodort a filméhez közel. A legtöbbünkben bennlakó kalóz életre kel, s ezt Jack igen stílusosan testesíti meg. A többi karakter is rendben van: Will sármos is és fenegyerek is, Barbossa maga a megtestesült kalóz, azonban Elizabeth... *meg hát de hát nem is tudom.* Töprengtem, hogy miért én vagyok az egyetlen, akinek nem tetszenek a hölgy hullámai – Fülöp aranyáért se kellenének! –, de nem jöttem rá azonkívül semmire, hogy minden ember hülye, de ez már koncepciótlanság. A lényeg, hogy ez a négy karakter a főjátékban irányításra kerül (végigjátszás után minden megnyitottal mehetünk pályánként), miután viszont a mozgáskészletük egyformább, mint egy szőrős kalózpopsi jobb és bal fele, kiábrándulsz, pláne, ha magad elé is képzeled. A mozsárágyú elsült – remélem elszakadtál már a popsi metaforától –, de nem szólt nagyot és a cél előtt félúton, valahol az polippal való csatát követően, belepottyant az óceánba.

A pályákon rövid, ingame szintű vágójelenetek után kapjuk kézhez az irányítást, majd a rögzített kamerának hála, szobáról szobára, képernyőről képernyőre járunk és mindenütt kupán csapjuk az ellent, addig nem is mehetünk tovább, míg fel nem trancsíroztuk mindet. Néhol nagyobb kaliberű rosszakaró állja utunkat, de még az igazi főellenségekkel való párbaj sem okoz nehézséget – folyvást védekezni kell és abból kontrázni, meg sem tudunk sebesülni. A felaprítandó szolgák között van kínai kalóz, szingapúri kalóz, halott kalóz és kalóz kalóz – mintha csak a Lehel piacon válogatnám a krumplit. A főellenérdekűek szintén egyszikűek, a csápos tintahalon kívül nincs is nemkardozós ütközet. Tizenkét pálya várja, hogy végigsöpörjünk rajta, mint hullám a fedélzeten vihar idején. Egy-két délután erre bőven elég. Vannak köztük olyanok, melyek a filmből ismerősek, és vannak, amelyek nem. Közös bennük, hogy a lineáris szerkesztés eluralta őket, de fakultatívan vihetünk almissziókat is hónunk alatt, annál is inkább, mert két új játékmódot és egy vödör halnyi extrát nyerhetünk általuk. Legötletesebb mellékszálak a városokban vállalható apróbb szolgálatok, üzenet továbbítása, körözési plakátok letakarítása, a kalóz svindli (a svindli nevű játék dobókockás változata) és a kalóz póker (a texas hold'em ilyetén elnevezését sem hallottam még). Az egyhangúságot nem törik meg, de legalább más síkra terelik. A kissé unalmas harcokat és játékmenetet a játékácsok a Jackanism konstruktumával próbálták feldobni. Jól ismert reflexnyomásos betétek ezek, ahol látványos, a filmbeliekhez hasonlatos cselekvéssorok vitelezhetők ki könnyedén. Ezenkívül bizonyos helyeken az akciógomb egyszeri lenyomása eredményez továbbjutást, animációt. A játékban elhalálozni nem lehet, az energia elfogyása, vagy egy objektíva (pl. egy társ életben tartása) kudarca esetén az adott szekciót kell csupán ismételni minden következménytől mentesen. Az almissziók között a már említetteken túl olyanokat is találni, mint adott számú cimbora bírói végzés nélkül való rabsors alóli felmentése, egy medál darabjainak megtalálása, adott kombó kivitelezése, zsákmányszerzés határértéken felül. A pénzhez ellenség élete árán, és vandalizmussal juthatunk, a távolról ható fegyverekhez ugyanígy. Ezek használata, továbbá a harci stílusunk, és a legyilkolt ellenfelek száma a hírhedtség mutatóját öregbíti. A pálya végi, pontszámban összegzett értékelésen kívül ennek szerepe nincsen. Itt jutalmakkal gyarapodunk, a két játékos által is vihető Challange módhoz érdemlünk karaktert, kardot, feladatot. A feladat alatt x számú ember lemészárlása vagy y darabból álló lánctalálat bevitele értendő. A később megnyíló Dual mód a párbajok színhelye. A főmenüből elérhető rejtekhelyen megnézhetjük, mink van és mihez kell még teljesíteni mit. Szerettem volna itt egy brutális jó poént elsütni, de egy bizonyos koncepció kötötte a kezem. Sebaj, hívd Kriszt! Mi ehelyett összegzünk.

A grafikai motor egyezik a tavalyival, csupán a kivitelezés ötleteiben próbáltak újat hozni, mint a szűrt fénynyalábok és porfelhők bevetése, vagy éppen a kettő kombinációja, valamint jól működnek a döntött szögű és sínen mozgó kamrás megoldások. A hangok és effektek monotonra sikerültek, pontosabban észrevehetetlenre, a hangulatért semmilyen szinten nem felelnek. Ráadásul az eredeti szinkronhangok tavaly óta elillantak. Néhány track a filmből ismerős lesz. A hangulat az, ami viszi a hajót, ám elfantáziálva, hogy optimális esetben milyen is lehetne, rögtön imbolyogni kezd az egész. A tavalyinál az AWE több: apró ötletek dobják fel, csinosították, játékszerűbbé tették, a történetvezetésében a film által keltett hullámra csücsültették. A tavalyinál az AWE kevesebb: csak egy játékos a történetben, a kevésnél is kevesebb mozdulat, önműködő upgrade rendszer, nem adtak neki szörfdeszkát. Hajótörést szenved, elsüllyed és pont ugyanott éri el a tenger fenekét, ahol az előző rész. Zárásképpen lenne egy történetem a kaszás hullámlovasról, de ezt majd a Krisz meséli el.

*samatőr*
*samu@576.hu*







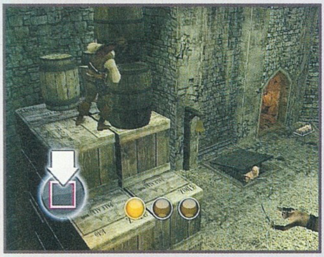












## A FILMRŐL

Nagy film, mozi, DVD, illetve házimozi rajongóként talán nem meglepő, hogy leginkább a hollywoodi alkotások állnak hozzám legközelebb, bár tegyük hozzá, hogy igen széles az ízléskö röm. Ezen belül is egyik kedvenc stílusom a fantasy-kaland-akció egyveleg. Talán azért, mert gyermekkoromra emlékeztet, de lehet azért, mert ezek varázsolnak el mind a mai napig leginkább, ki tudja, de mindenesetre az olyan filmek, mint az Indiana Jones, Conan, Vadak ura, Gyűrűk ura, Harry Potter, Múmia, mindig is a gyengéim voltak. Valamilyen oknál fogva ez a stílus mégis mintha kihalófélbe került volna az utóbbi időben. Éppen ezért hatott rám olyan kellemes meglepetésként 2003-ban a Fekete gyöngy alcímű kalózos fantasy. Nem vártam tőle túl sokat, egyszerűen csak beültem a párommal egy jó kis hollywoodi kalózkalandra, ezzel szemben pedig egy rendkívül akciódús, humoros, és lendületes, igazi eredeti mozifilmet láttam, méghozzá remek színészekkel, köztük különösen Johnny Depp-pel. Mit is jelent kalóznak lenni? Szabadság, kalandok, harcok, kincs és rum, ki ne vágyna ilyen életre? Úgy érzem a Disney témaválasztása szimplán telitalálat volt, melyet a saját parkjuk Pirates of the Caribbean látványossága ihletett, némi misztikummal fűszerezve.

A *Fekete Gyöngy átkának* történetét már talán mindenki ismeri. Megismerhettük Jack Sparrowt, a hírhedt kalózt, a részeges kópét, akinek legendás hajóját és legénységét átvette Barbossa (Geoffrey Rush). A Fekete Gyöngy legénységét azonban borzalmas átok sújtja. Miután elárulták Jack Sparrow-t, egy misztikus kincs megszerzése után minden kalóz élőholttá vált, és ez egészen addig nem is változik, míg a zsákmány minden darabja vissza nem kerül a kincsesládába, és véráldozatot nem mutatnak fel. Megismerhetjük Will Turnert (Orlando Bloom), az ifjú kovácsot és bátor harcost, aki bár nem sejti, de egy kalóz sarja, „Bocskor Bill" Turner fia. Ő volt az egyetlen, aki annak idején ellenezte a lázadást Jack Sparrow ellen. Will titokban rajong a kormányzó lányáért, Elizabeth Swann (Keira Knightley) kisasszonyért, aki még gyermekkorában kimentette a vízből Willt, és vele együtt a kincs egy darabját, egy medált. Sok évvel később útja mindenkinek keresztezi egymást, mikor Barbossa és legénysége medálostul elrabolja a leányt, és habár kezdetben nem rajonganak egymásért, Jack Sparrow Willel együtt a Fekete gyöngy nyomába ered.

A *Holtak kincsével* 2006-ban visszatért a legenda, a folytatás pedig rekordokat döntött a kasszánál. A készítők annyira magabiztosak voltak, hogy 450 millió dolláros költségvetésből egyszerre forgattak le két részt, mely már pusztán a második rész bevételeivel is bőven megtérült. A sztori követte ugyan az első rész vonalát, de kissé más utat választott. Davey Jones és „Bocskor Bill" Turner feltűnése ötletes volt, számos kalandban volt részünk, a film pedig talán még több humorral és látványos akcióval is bírt, mint az elődje, ám összességében úgy érzem mégsem érte el azt a színvonalat. Elveszett a *Fekete Gyöngy átkának* misztikuma, ráadásul sokak bánatára leszinkronizálták a filmet, és Johnny Depp eredeti hangját még az igényes magyar szinkron sem tudta teljesen kárpótolni. Davey Jones hírhedt kalóz, a legenda szerint szerelme miatt vágatta ki annak idején szívét, és csak 10 évente egyszer léphet a partra. Egykor üzletet kötött Jack Sparrow-vel, aki így a Fekete Gyöngy kapitányává vált, és most Davey Jones be akarja hajtani adósságát, miszerint 100 éve kell letöltenie a lelkének a hajóján, így rászabadít egy borzalmas tengeri szörnyet. A folytatások egyik legszebb vonása, hogy szinte minden ismertebb szereplő visszatér az első részből, még a két bugyuta őr is Port Royalból, akik a film elején eldumálgattak Jack Sparrow-vel. A második rész egyik legnagyobb meglepetése **(VIGYÁZAT SPOILER!)**, mikor a film végén visszatér Barbossa, hiszen csak az tudja visszahozni a világ végéről a közben odaveszett Jack Sparrow-t, aki egyszer már járt ott.

Most pedig, hogy az *A világ végén* bemutatójával kiteljesedett a trilógia, teljes képet kaptunk az egész kalózvilágról, az egykori kalózurakról, Kalüpszó istennőről, és Davey Jones átkáról, és még sok mindenről, valamint Lord Beckettről, aki az egész flottát útjára indítja, hogy eltörölje a kalózokat a föld színéről. Stílusra nem sokban különbözik a második résztől. Szinte minden egyes része profi, ám a rendezés valahogy megint nem az igazi, amiről talán sok felesleges elem tehet, ellenben néhol meg túl kuszának tűnik, megnézni azonban mindenképpen érdemes.

Azt mondják Johnny Deppet nem a pénz érdekli egy-egy szerep elvállalásánál, sokkal inkább maga a személyiség, akit alakítania kell. Állítása szerint annak idején azért vállalta a szerepet, hogy meglepje gyermekeit, és mivel egy nyilatkozatában abszolút nem zárkózott el a következő részek gondolatától, én ezt sokkal mérvadóbbnak érzem, mint a készítők állítását, miszerint jelenleg még nem terveznek folytatást. Már csak azért is, mert Johnny Depp még soha korábban nem vállalt el semmilyen folytatást, de láthatóan Jack Sparrow karaktere nagyon szívéhez nőtt, arról nem is beszélve, hogy a trilógia a kasszáknál is mekkora sikert aratott ...

## A JÁTÉKRÓL

Mivel Samu kolléga bevállalta, hogy alaposan (remélhetőleg tipikusan samatőrös stílusban) kivesézi a PS2-s verziót, engem illetett a megtisztelő feladat, hogy a filmről, és a nextgen verziók jellegzetességeiről írjak. Ehhez természetesen megnéztem a párommal a filmet moziban, valamint játszottam mind a három verzióval. Megnéztem a nyugati szakoldalak értékeléseit is, és egyszerűen nem értettem, hogy miért húzzák le a 3 verziót szinte mindenhol. Ennyire divattá vált volna, hogy film alapján készült adaptációkra csak közepes értékeléseket lehet adni?















Nekem egészen más jött le, ugyanis mind a három verzió **tetszik**. Az alcímével ellentétben nem csak a harmadik rész eseményeit dolgozza fel, hanem az előző részét is, vagyis nem kell játszani hozzá az előző évi résszel, ellenben a filmet érdemes előtte megnézni. A játék leginkább kardozásokról, kalandról, akciókról, és az ismert helyszínek/jelenetek bemutatásáról, és a jó öreg hősök felvonultatásáról szól. Nem mernék rá megesküdni, hogy igazam van, de fel véltem fedezni Johnny Depp és Orlando Bloom hangját is, ami nem is olyan elképzelhetetlen egy licencelt játéknál. Akármelyik verziót is nézem, mind három tele van Jack Sparrow-s humorral, misztikummal, valamint kalanddal, és úgy érzem a film hangulatát is sikerült elkapni. Nagyon tetszettek a „Jackanism" előre megírt muris scriptjei is, ahol csak megfelelő gombot kellett megnyomni.

A sok-sok küzdelem mellett egy adott lineáris sztorivonalat követünk, de jó pár minifeladatot is teljesíthetünk, beleértve a kalózos szerencsejátékokat a kikötőben.

## AHOGY A NINTENDO GONDOLJA

A PS2-es és a Wii-s verzió full ugyanazt a motort használja, és gyakorlatilag 100 %-ban megegyezik a sztorivonal és feladatok jellege. Amiben többen nyújt a Wii, az a valamivel élesebb grafika, hatékonyabb élsimítás, picivel szebb színek, és persze a teljes körű Wimote-os irányítás. PS2-n ezeket a háttereket szépnek mondanám, és bár Wii-n sem tartom közepesnek, valamivel többet vártam volna tőle. Leginkább a karakterek kidolgozása lehetett volna még egy kicsivel komolyabb.

De a legfőbb jellegzetessége ennek a verziónak nyilvánvalóan a Wiimote. Balra-jobbra valamint fel-le mozgathatom, valamint egy-egy kombináció során előre is döfhetek, a nunchaku fel-le rángatásával pedig megragadhatom az ellenfelet. Nem rossz móka, többé-kevésbé jól is működik, ám egy idő után elégé fárasztónak éreztem, és valahogy nem is olyan pontos, mint PS2-nél. Ám néha egész kellemesnek bizonyultak a harcok, és néha már tényleg olyan érzésem volt, mintha tényleg pont úgy suhintanám a kardot, mint ahogy a Wiimote-ot is mozgatom. De persze még mindig ott vannak mindegyik verzióban a hajítható tőrök, valamint az egyszeri használatos mordályok, ha a kard már kevés lenne. Ezen kívül számos komolyabb ellenfélnél akad egyéb segítség a pályán, pl. a kannibáloknál Jack egy kókuszt hajít a legerősebb bennszülött búrájára.

### MARTIN BELESZÓL!

Kellemes meglepetést okozott a game! Bevallom, szinte biztos voltam benne, hogy egy ugyanolyan, a közepesnél semmivel sem jobb tucatterméket kapunk, mint általában a filmátiratoknál. Ehelyett egy látványos, akciódús, szórakoztató program kerekedett ki az egészből, amit nem kell komolyabban venni, mint magát a filmet.

## A HD VERZIÓ

Az igazán komoly nextgen (PS3/360/PC) verziók már erősen eltérnek a többitől, de persze egyáltalán nem a HD felbontás miatt. A sztori és a helyszínek néha eltérnek a két másik játéktól, sőt olykor teljesen más a pályák kialakítása. A grafika itt egészen lenyűgözött. Nem azért, mert olyan eget verő, hanem mert egyszerűen nem vártam volna tőle ilyen igényes munkát. Az átvezetőkben a szereplők már nagyon közel állnak az igazi színészekhez, a pályák pedig kifejezetten realisztikusak. Egyes esős éjszaki jeleneteknél kajak megközelíti egy-egy pályarést a Gears of War szintjét, és ez nem túlzás! Nappal már nem annyira látványos, de még így is kb. az Oblivion szintjén van, persze nem akkora tereppel. Egyedül a sorra ismétlődő ellenfelek lettek kissé egyszerűen megrajzolva. További probléma, hogy mindig ugyanúgy mozognak, és idegesítő módon szinte mindegyik fazon fura szokása, hogy két-három vágás után kifordul, és a hátát mutatja nekünk, hogy lecsaphassuk.

Itt rögtön meg is jegyezném, hogy a kardozás is egészen más lett. A normál küzdelmeknél nincs is védekezés, nem olyan dinamikus mint PS2-n, és egészen más jellegűek logikai feladatokat kell végrehajtani, továbbá néha előfordul egy kis Prince of Persia jellegű ugrabugra, vagy falmászás, amit a másik két verzióban nem nagyon láttam.

Helyet kapott viszont egy komolyabb duel opció, ahol komolyabb ellenfeleknél összetettebb kardozásokban vehetünk részt, ahol külön kell figyelni rá, hogy a ellenfél fent vagy lent támad, illetve hogy mikor tudunk ellentámadni. A helyszínek egyébként nagyon látványosak, említhetném Port Royalt, amely már-már közelít egy kicsit az Assassins Creed feelingjéhez, ott vannak a tipikus Karib tengeres kincses szigetek, valamint a legendás Fekete Göngy fedélzete, ahol még hatalmas kardozós csatákban is részünk lesz.

A feladatok sem olyan egyszerűek, mint a másik két verzióban, hiszen ott gyakorlatilag a szánkba rágják nyilakkal, meg egyéb jelzésekkel, hogy mikor mit kell csinálni. Itt mindössze csak az iránytű áll a rendelkezésünkre, amely ugyebár arra mutat, amit a szívünk el szeretne érni. Előfordulnak olyan feladatok is, ahol előtte tényleg alaposan gondolkozni kell, tehát úgy érzem, mitha a HD nextgen verzió egy fokkal idősebb korosztálynak készült volna.

## ÖSSZEGZÉS

Ahogy már a felvezetésnél is írtam, szerintem elég korrekt adaptációt kapott a film, legyen szó bármelyik verzióról. Nekem személy szerint a PS2-es verziónál jött be a legjobban a kardozás, de értelemszerűen a 360-as verziót tartom a legkomolyabbnak. Persze a Wii-s verzió is megér egy misét, csak részemről eléggé fárasztó volt az állandó csuklórángatás. Mindegyik játék kellemes meglepetés volt így a film után, főleg 360-on, hiszen ott nagyon hiányolom az ilyen stílusú remek játékokat. Tetszettek kalózos helyszínek, a csaták, a kalandos zenék, és bár lehet, hogy csak egyszeri móka, és idővel kissé monotonná válik, aki elégedetten távozott a moziból, annak érdemes kipróbálnia. Hasonló játékokat szeretnék még a jövőben is, főleg 360-ra, vagy Wii-re, hiszen PS2-n egyáltalán nem ritka ez a műfaj. Csak persze még igényesebb és összetettebb, valamint kevésbé lineáris megvalósításban kérném. Na majd talán az Assassins Creed megmutathatja, hogy mire is gondolok.

*Krisz*
*rajkrisz@freemail.hu*

### PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

**DISNEY INTERACTIVE STUDIOS / EUROCOM ENT.**
**MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, DS**

| | | |
|---|---|---|
| X360 | grafika: | jó |
| | játszhatóság: | jó |
| | szavatosság: | jó |
| | zene / hang: | jó |
| | hangulat: | kiváló |
| PS2 | grafika: | jó |
| | játszhatóság: | jó |
| | szavatosság: | jó |
| | zene / hang: | jó |
| | hangulat: | jó |
| Wii | grafika: | jó |
| | játszhatóság: | közepes |
| | szavatosság: | jó |
| | zene / hang: | jó |
| | hangulat: | jó |

| | |
|---|---|
| X360 | 1-2 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, 4 mb mentés |
| PS2 | 1-2 játékos memóriakártya 8mb (232 kb) |
| Wii | 1-2 játékos, 16:9, 480p, dpl II |

✔ kellemes akció/kaland, 360-on kifejezetten szép pályák
X kevésbé kidolgozott ellenfelek, kissé fárasztó wiimote-os küzdelmek, lineáris, egy idő után monoton

| X360 | PS2 | Wii |
|---|---|---|
| **7.5 pont** | **7 pont** | **6.5 pont** |

# 576 KONZOL AKCIÓ

999.- / évfolyam




Most hihetetlenül kedvező áron (999.- /évfolyam) rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait!
Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.
(Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)

Megveheted: valamennyi 576 KByte üzletekben
Megrendelheted: • Comgame 576 Kft. 1329 Budapest Pf.: 24. • Telefonon: 06 1 369 2686 • Interneten: www.576.hu/kiadvány
(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Figyelem! Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes.
(Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004)

Amíg a készlet tart!

# 576 KONZOL

# ELŐFIZETÉS

20% kedvezmény!

1 évre 6.999.-

1/2 évre 3.799.-

**Előfizetni lehet:**

- személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. (hétfő-péntek: 9.00 -16.00)
- postán befizetve: belföldi postautalványon (rózsaszín csekk) a Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24. címre

(Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg, csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!)

ajándék Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között. (Amíg a készlet tart.)

További információért hívd a 06 70 365 0385 telefonszámot (hétfő-péntek: 9.00 -16.00).

# HÁLÓRA FEL!








Nem érdemes arról vitatkozni, hogy a május elején a mozikba került harmadik Pókember film megfelelt-e az elvárásoknak, avagy alulteljesített, főleg, mivel csak az én véleményem számít – és nekem nagyon bejövős a cucc. Bár rengeteg kompromisszumot kell kötni hollywoodi szabályok szerint az ehhez hasonló képregény-adaptációknak, a végeredmény még így is nagyon-nagyon kellemes lett. Minden pókrajongó próbáljon meg elhatárolódni a „képregényben máshogy történt" frázisok elcsépelésétől, és szimplán csak élvezze a mozit. Szerintem a legnagyobb rész az, amikor a szimbióta hatására Peternek elgurul a gyógyszere, de egyébként is nagyon rendben van a film, és pokoli látványos az egész. (Venom rulz.)

A mozifilmmel szinte egy időben aztán meg is jöttek a kapcsolódó játékok, a létező szinte összes platformra (csak a jó öreg Xbox maradt ki a szórásból, de ugye az a masina már január óta hat láb mélyről figyeli a világot), amik közül most a Playstation 2, az Xbox 360, és a Wii verziót fogjuk közelebbről megvizslatni.

## PLAYSTATION 2

A Pókember 3 visszatér a klasszikus Pókember game-ben lefektetett alapokhoz, és mellőzi a színesebb, rajzfilmesebb, cel-shadesebb grafikai megjelenítést, amit a két rész közé beékelt Ultimate Spider-Manben megszerethettünk. Marad tehát helyszínnek a kicsit realisztikusabb New York, valamivel komolyabbra vett grafikai stílussal. Változatlan maradt a játékmenet is, amennyiben átsiklik a tekintetünk azon tény felett, hogy nincsenek már napokra osztott feladatok. A történet küldetésekre van felszabdalva: amennyiben végeztünk az egyikkel, hálóhintázhatunk a következőre, ezúttal eltekinthetünk tehát a bajbajutott civilek napi kvótájának kötelezően teljesítendő megsegítésétől – bár hozzáteszem, lesz benne bőven részünk amúgy is.

A történetben fantasztikusan jól keverték meg a kártyákat, így a film teljes sztori-vonalát – küzdelem az új Manóval, Harry Osbornnal, harc saját magunkkal és a fekete ruhával/szimbiótával, a Homokember és Venom megjelenése, Mary Jane/szerelmi szál továbbszövése – kibővítették néhány igen tartalmas mellékvonallal is, hogy így, egy nagy teljes egészet kapva kerekedjen ki a valódi történet. Csak a rajongók kedvéért említem meg, hogy a filmnél jóval nagyobb szerepet kap majd a sztoriban Dr. Connors a Gyík, felbukkan majd Kraven a vadász, Sikoly, Morbius az élő vámpír, és még jó néhány annyira nem közismert gazfickó is.

Számtalan apró mellékküldetés is színesíti majd a történetet, ilyen például az, amikor J. Jonah Jamesont kell megmentenünk, vagy amikor jegyet kell szereznünk MJ-nek az egyik színházi előadásra. De az is jópofa, amikor saját magunkat kell lencsevégre kapnunk a Hírharsona számára. Szintén újdonságnak számít, hogy az Ultimate Spider-Manben bevezetett „bandaháború" a Pókember 3-ban teljesedik ki igazán. A várost négy, masszív létszámú bűnbanda tartja rettegésben, akik szorgalmasan háborúznak hol egymással, hol pedig a rendfenntartó erőkkel. A térképen (SELECT) egyébként mindig nyomon követhetjük a történéseket, és ha kedvünk tartja/időnk engedi, közbe is avatkozhatunk, főleg mivel a játék teljes kipörgetéséhez mind a négy ganget fel kell majd számolni teljesen. A bandáknak egyéb jelentősége is van, a főellenségekhez elvezető információkat is tőlük tudjuk meg, igaz ehhez először mindig egy informátort kell találnunk, aki a bandatevékenységéről tájékoztatat minket (magyarul köp), őket általában a kérdőjellel jelöli a térkép. Ha épp nyomozunk valakik után, lehetőleg figyeljünk oda arra, amit mond, mert hamar besértődnek, és Misson Failed a vége (értem ezalatt azt, hogy maradjunk a közelükben, amíg pofáznak).

Rengeteg új mini-feladat is színesíti a játékmenetet, ezek nagytöbbsége vagy a reflexeinkre lett kihegyezve, vagy Quick Time Eventek, például visszatérő dolog a bombák hajítgatása, különféle objektumok kinyitása (kamionok, kukák), de a legtöbb főellenség-













nél is mini-QTE-ket kell teljesíteni a végső győzelemhez. A boss fightok egyébként ultra-mega látványos/ötletes darabok: hálócsapdába kell majd csalnunk Morbiust, és megküzdhetünk akár a Giga-Gyíkká változott Connors dokival is, szóval fantasztikusra sikeredtek. Természetesen megint cipelhetünk embereket a hátunkon, és az új ellenfelekhez újfajta harci technikák is dukálnak, ilyen például, amikor hálófonattal kapjuk ki az ellenfeleik markából a pajzsaikat. Tudunk ismét hálólövedékeket lőni (betapaszthatunk velük kisseb lyukakat is), és minden képességünk továbbfejleszthető, így a végére igazi brutálkombó gyárosokká válhatunk. Van újfajta fotómód is (bal-jobb irány a d-padon), és mellékfeladat az is, hogy minden fontosabb szereplőt lekapjunk a történet folyamán.

Nem lenne Pókember 3 a Pókember 3, ha nem kapna kiemelt szerepet a szimbióta, vagy ahogy inkább hívjuk, a fekete pókruha. A ruhára bármikor átválthatunk a d-pad fel/le irányaival, ebben az állapotban megnő az életerő csíkunk, és sokkal brutálisabb támadómozdulatokra leszünk képesek. Nem maradhatunk viszont örökre a fekete ruciban, mert egy idő után felemészt minket, és megpusztulás a vége, így próbáljunk meg minél hamarabb megszabadulni tőle, ez viszont a későbbiekben egyre nehezebben megy majd (újabb QTE-k segítségével csak). Az kezelés némileg megváltozott az első részhez képest, sajnos egy kicsit negatív irányba, most ugyanis hálóhintázás után a Körrel automatikusan falon futás üzemmódba kapcsol a hálószövő (régen csak megtapadt a falon), és ez sokszor összezavarja az irányítást, meg a kamerát is (ez egyébként egy hülye újítás, és az Ultimate Spider-Manből lett áthozva). Egyébként még mindig nagyon nagy flash hálóhintázni a felhőkarcolók között, és lehet gizdázni is, hogy például ki tudja úgy felkapni az egészségügyi csomagokat a mentőautók tetejéről, hogy nem ér hozzá a kocsikhoz.

A grafika valamivel szebb lett, mint az első részben, bár a sok gyepesagyú még mindig húzni fogja a száját, hogy papírházak, meg papírautók, de a lényeg úgysem ez. Javult a grafika, sűrűsödött a forgalom, és némileg a mesterséges intelligencia is feljavításra került, ami főleg az autósoknál látszik, akik dudálnak, megpróbálnak kikerülni. A bejárható terület még így is brutálisan nagy, megismerhetjük New York csatornarendszerét is, napokat lehet eltölteni csak a hálóhintázással, és kell is, mert a relatíve hamar kipörgethető fő sztori-vonal után (cirka 6 óra az egész) iszonytató mennyiségű mini-feladat vár ránk a szokásos gyűjtögetős, kihívásos, versenyzős fajtából. Összességében egy jó negyven órás játékidőt saccolok, ami korrekt, bár elmarad a 70 órás első résztől (igaz, ahhoz már nagyon fanatikusnak kell lenned, hogy 100%-ra kipörgesd a játékot). Vannak azért hibák, például néhány ellenfélről el-eltűnnek a textúrák, vagy hogy sokszor kifagy a játék, eltűnnek a főellenségek, és lehetetlen tovább folytatni a gémet (pedig bolti dobozos cuccot teszteltem). Beszéljünk most néhány szót az anyag audio részéről is, ami nagyon-nagyon korrekt, sőt! A legtöbb filmbéli színész kölcsönözte a szereplők hangját (kivéve az a béna – és erre a szerepre amúgy is teljesen alkalmatlan – Kirsten Dunst), nagyon hangulatosak a zenei betétek (szerintem a filmből valók), és jó volt végre sok szereplőt élőben is hallani, mint például az orosz akcentussal beszélő Kravent, vagy a selypítő Dr. Connors-t.

Összegezzünk. A Pókember 3 egy kiemelkedően jó játék, minden pókember rajongó nedves álma (érdemes megvizslatni Jameson irodájának falán az újság címlapokat!), de azért néhány dologban, mint például az irányítás, vagy a tartalom, némileg alulmarad a klasszikus első résszel szemben, és bár sok újdonságot is tartalmaz (bandaháborúk, fotózás lehetősége), és valamelyest grafikailag is javult, nekem hiányoznak a vért izzasztó ügyességi, meg időre menő kihívásos versenyek. Ettől függetlenül Pókunk még mindig nagyon ott van szeren, úgyhogy minden rajongónak kötelező!

### MARTIN BELESZÓL!

Akik nem Pókember rajongók, vagy nem ismerik-kedvelik a sorozat korábbi részeit, nyugodtan vegyenek le másfél pontot a értékelőben látott számokból, a game ugyanis minden pozitív tartalmi erénye ellenére hemzseg a programozástechnikai hibáktól.

## XBOX 360

Ha azt írtam a PS2-es változatra, hogy minden pók-fan nedves álma, akkor csak szuperlatívuszokban tudok beszélni a 360-as verzióról. HD grafikai motor, nagyfelbontású látványvilág, csili-vili hő-, tűz-, és lövéseffektek, tükröződés, aprólékosan kidogozott ellenfelek, kibővítet átszerkesztett pályarészek, bonusz küldetések tömkelege, alternatív játszható szereplők, továbbfejlesztett kombórendszer és támadási mozdulatok. Pókemberünk fizimiskája közelít a tökéleteshez, mozdulatai pedig egyszerűen hihetetlenek, sokkal jobban használható a pókösztön és a kitérő/visszatámadó mozdulatok is. Széttörhető berendezési tárgyak, kibővült lehetőségek, dinamikusabban követő operatőr, speciális effektekkel megtámogatott pókösztön-mód, szuper speciális támadási képességek. Szem nem marad szárazon, amikor nagyfelbontásban nekiindulunk hálóhintázni New York utcái felett, elképesztően néz ki a város, hihetetlen a látvány. Sokkal dinamikusabb, folyamatosabb, életszerűbb, gyorsabb minden mozdulatsor, legyen szó akár verekedésről, akár hálóhintázásról, sokkal több mozdulatra vagyunk képesek, bombasztikusan néznek ki a főellenfelek, egyszóval minden klappol, rajongóknak maga a mennyország, ez a tuti nyerő változat! Nagyon király az egész!

## WII

A Wii port persze jobban néz ki, mint a Playstation 2-es, de sokban alulmarad a 360-ashoz képest, leginkább egy faintos sima Xbox játékhoz tudnám hasonlítani, kicsit részletesebb grafikával. Kellemes a látvány, de a 360 után nem az igazi, leginkább a falak textúráján látszik, hogy butított verzió, sok tereptárgy hiányzik a 360-hoz képest, nincsenek dinamikus fény-árnyék hatások, és hiányoznak a speciális effektek is. Ráadásul ott a borzasztó irányítás, a szokásos össze-vissza rángatódzó irányítási trükkökkel. Mondjuk nem vészes, pár nap és belejössz. Érdekesség még, hogy a gépkönyvekben különböző számú végigjátszható sztoriról beszélnek (360-on ötről, Wii-n már tízről). Ha nincs más gép otthon, azért még beszerezheted Wii-n is, mert ez legalább nem valami tucatkamu, hadonászós irányítással.

Hálóra fel, mert újabb bűnözési hullám söpört végig New York City-n!

*Dexter*



## SPIDER-MAN 3

**ACTIVISION**
**MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, DS, GBA**

| | | |
|---|---|---|
| X360 | grafika: | kiváló |
| | játszhatóság: | jó |
| | szavatosság: | kiváló |
| | zene / hang: | kiváló |
| | hangulat: | kiváló |
| PS2 | grafika: | jó |
| | játszhatóság: | jó |
| | szavatosság: | kiváló |
| | zene / hang: | kiváló |
| | hangulat: | kiváló |
| Wii | grafika: | jó |
| | játszhatóság: | közepes |
| | szavatosság: | kiváló |
| | zene / hang: | kiváló |
| | hangulat: | kiváló |

X360 – 1 játékos

PS2 – 1 játékos, memóriakártya 8 mb

Wii – 1 játékos

✔ ötletes, hangulatos, pókemberes
X wii-n az irányítás, ps2-n meg ugye nem nagy szám a grafix

| X360 | PS2 | Wii |
|---|---|---|
| 8.5 pont | 8 pont | 7 pont |

# SZÉP ÚJ VILÁG




Amikor korábban a .hack szériáról értekeztem, mindig igyekeztem kicsit más hangvételben megírni a tesztet, mint általában. Talán a történet komolysága és komplexitása miatt, de úgy éreztem, ez az anyag más hozzáállást, más tesztelési metódust kíván, mint a többi program. Nem tévedtem, mert valóban így volt.

Ezt most is folytatnom kell. Ennek oka, hogy az új .hack széria semmivel sem rosszabb, mint a korábbi, sőt maga az egész világ olyan fejlődésen ment keresztül, mely megkövetel egy egészen más hozzáállást. Ezért ez mostani teszt kicsit mesélősebb, ha úgy tetszik szentimentálisabb lesz, de ehhez a játékhoz talán ez illik jobban. Nem beszélve arról, hogy szeretném, ha te is kedvet kapnál ehhez a játékhoz, vagy történethez, igazából még definiálnom is nehéz azt, amivé a .hack majd öt év alatt vált.

Kezdjük az elején, egy személyes élménnyel. Néhány héttel ezelőtt egy jó ízű beszélgetésbe keveredtem az egyik órámon. A téma mi más is lehetett volna, mint a magamfajta bölcsészek kedvenc rágógumija, azaz a társadalom, irodalom, történelem meg hasonlók. A társalgás folydogált a maga medrében, ahogy az lenni szokott, mikor az egyén szerepét kezdtük boncolgatni a mai zűrvaros világban. Hogy mennyire a gépeink rabszolgái lettünk, és hogy gyakorlatilag szinte nincs olyan pillanat, hogy ne figyelne meg minket valahol valaki. Mikor erre terelődött a szó gyorsan bedobtam Orwell nevét a társalgásba, mire valaki megszólalt: „Orwell!? Ugyan, hol van az már!”. Bevallom, erre nem tudtam mit mondani. Később gondoldóba estem. Tényleg olyan irányba fordult volna a világ, hogy észre se vettük, és gyakorlatilag megvalósult az 1984 rémálma? Vagy már régen megtörtént ez, csak sokkal kifinomultabban, mint arra számítottunk volna? Egy tény, a társadalom hatalmas változás előtt áll, sőt mi több, a változás már megkezdődött. Érdekes, hogy erre pont egy videojáték hívta fel a figyelmemet 2002-ben.

A .hackről van szó, mely egy olyan offline MMORPG volt (ez aztán a képzavar!), mely egészen nyomasztóan tudott hatni az emberre. A .hack játék volt a játékban, azaz egy olyan történetet mutatott be nekünk, melyben a való világban élő egyszerű emberek be tudtak lépni egy fantasy MMORPG-be, mely aztán átvette az életük fölött is az irányítást. Az emberek egyre inkább virtuálisan kezdték élni az életüket (főleg a fiatalok), gyakorlatilag minden a „World”-ben (a játék online világának neve) zajlott. Az résztvevők itt kötöttek barátságokat, itt harcoltak és itt küzdöttek egymásért, vagy épp egymás ellen. A profi játékosok óriási hírnévre tettek szert, már-már istenként tisztelték őket a való világban. Hamarosan jelentkeztek azonban a vészjósló jelek. Egyre többen rabjai lettek a játéknak, sőt misztikus dolgok is történtek, melynek csúcsa az volt, amikor valaki meghalt „online”, majd ennek következtében elhalálozott az életben is. Tulajdonképpen a .hack nem tett mást, mint megjósolt egy végkifejletet, mely valójában *továbbgondolása* egy régen kialakulóban lévő folyamatnak. Ennek lényege, hogy lassan életünk minden részét átfogja a hálózat, mely körénk tekeredik, és olyan nehéz megszabadulni tőle, mint a drogtól. Saját példámból tudom, hogy alig két éve van internetem, de mostanra már egyszerűen, ha egy nap legalább néhány percre nem tudok leülni netezni, akkor már nyugtalan és ideges leszek. Hiányzik a gyors email chek, a bejáratott honlapok átböngészése és hasonlók. A .hack a maga négy epizódjával és misztikus hátterével arra akart rámutatni, hogy mennyire kiszolgáltatottakká válhatunk az új online világban. Fel lehet hozni persze itt a Mátrixot is, valamennyire jó is a párhuzam, de azért nem teljesen. Itt a játékosok szép lassan válnak függővé, miután rájönnek, hogy a virtuális és valós világ furcsa kapcsolatban van egymással.

Az irodalmi párhuzamokat pedig még felsorolni is hosszú lenne. A játék egyébként szinte próféta volt a maga nemében, hisz 2002-es megjelenése után két évvel jelent meg a World of Warcraft, ami szinte egy az egyben beváltotta a .hackben látottakat (talán a halált még nem, de mindig felröppennek ilyen pletykák). Kaptunk egy online fantáziavilágot, mely komplex mivolta miatt már nem is játék, hanem életformává vált. Egy saját törvények kormányozta univerzumba léphetünk be, melyben ha jól teljesítünk (mondjuk elérünk egy kimagasló szintet), akár még társadalmi megbecsülésünk, presztízsünk is növekedni fog a való életben! Már-már ijesztő, hogy a .hack mennyire tökéletesen előre látta ezt! Gondoljunk bele micsoda fejlődésen ment át az online társadalom és élet néhány év alatt. Szédületes! Ma már ott tartunk, hogy háborúkat is a neten vívnak országok, gondoljunk csak arra az esetre, ami pár hete játszódott le, amikor – persze bizonyítatlanul, de mégis köztudottan – oroszok támadták le Észtorzság online hálózatát (ott még szavazni is a neten lehet, jóval fejlettebbek informatikai téren mint mi), megbénítva ezzel az infrastruktúrát, és több milliárd eurós kárt okozva. Hogy hol lesz ennek a fejlődésnek a vége, azt egyelőre nem lehet tudni, de rémisztő még csak rágondolni is…

## EXPANZIÓ

De vissza a .hack világához. A mondanivalón túl maga történet lebilincselő volta tette izgalmassá a programot. Ez olyan jól sikerült, hogy a készítők szépen lassan egy egészen elképesztően komplex sagát kerekítettek háttérnek. A .hack négy epizódja mellé lassan megérkeztek az első aljátékok, animék, mangák, regények, sőt egy idő után már egy egész enciklopédiát is kiadtak, melyben összefoglalták a legfontosabb eseményeket és fogalmakat (csak animéből 6 szériát számoltam össze, de mangából is van vagy hét, nem beszélve a hét regényről). Ez a hatalmas anyag azt eredményezte, hogy a .hack világa egy elképesztő expanzión ment keresztül, mely tovább bővült az új játékszéria, a **.hack//GU** trilógia megérkezésével, melynek első darabja Rebirth címmel jelent meg tavaly októberben. Saját kis egyéni szocproblémám, hogy a kibővült világ olyan mértékben megszaporította az ismereteket a .hack világáról, hogy számomra tejesen követhetetlenné vált a sztori, mivel az én kapcsolatom a játékkal megszűnt az utolsó epizód óta. Az animék, mangák nem jutottak el hozzám, de még a GU széria első darabja, a Rebirth sem.

A probléma teljesedett ki igazán, amikor megkaptam tesztelni az új széria második epizódját, a **Reminisce**-t. Elkezdtem utánajárni a dolgoknak, és azt sem tudtam ki kivel van, mit csinál, a káosz teljesen eluralkodott a fejemben. A játék világa olyan nagy lett,











mely végig problémát okozott tesztelés alatt, így komolyan nem kis fáradságomba került, mire feltornáztam az ismereteimet a .hack világáról. Kicsit elveszettnek éreztem magam ebben az egészben és ez volt az, ami elhozta számomra a felismerést. A .hack egyáltalán nem egy hagyományos értelemben vett RPG játék, sokkal inkább egy komplex történet, melyet a készítők mesélnek, és ami hol játék, hol manga, hol anime interpretációban kerül elénk. Üzletileg is ügyes húzás ez, de ezt most hagyjuk...

## NEXT GENERATION

Most már világos, hogy 2002-ben miért úgy harangozták be a játékot, hogy „project .hack". Egy nagyszabású történet elmesélésébe kezdtek bele, melynél még nem is látszik igazán a végkifejlet.

Amit az előző játékszéria kapcsán tudni kell – ha még nem játszottál vele, akkor **SPOILER** –, hogy Kite és kis csapata felderítette a World összes titkát. Hét évvel ezután tűz ütött ki a Worldöt üzemeltető CC Corp főhadiszállásán, melynek következtében a World szerverei teljesen elpusztultak. A CC Corp nem tehetett mást, mint újraprogramozta az egész világot, így a régi résztvevők közül sokan abbahagyták a játék, hisz karakterük is elveszett. Pár adatot azonban sikerült átmenteni, ami még sok problémát okozhat. Hamarosan megnyílt a World: R2, mely egy teljesen új kihívást kínál, és ezzel új misztikumot is a játékosoknak.

Az új-széria főhőse egy Haseo nevű srác, aki az új World titkait kutatja. Egész pontosan arról van szó, hogy az új világban túlságosan elszaporodtak a Player Killerek, azaz azok a játékosok, akik sportból vagy szórakozásból gyilkolják a többieket. Néhányan egész profi gyilkosokká váltak és ez már a normális játékot is megnehezíti. Ezért aztán alakul egy csapat, melynek Haseo is tagja lesz (mivel egyik barátját kómába taszítják a valóságban az ilyen harcosok), Player Killer Killer néven, akik ezeket a gyilkosokat kutatják fel és végeznek velük. Ez a kezdeti csata később kiterebélyesedett, sőt odáig fajult, hogy az új World a két fél háborújáról kezd szólni, nem az addigi játékról. A történet elején persze Haseo még csak egy egyszerű játékos, akit csapdába ejt néhány PK, és egy Ovan nevű fickó menti ki a bajból. Innen indul a kaland, melyben Haseo-ból egy igazi harcos válik (a későbbi neve Terror of Death, ami elég sokatmondó), rengeteg misztikus és izgalmas kaland árán kell megtalálnia a hírhedt PK-t, Tri-Edge-et.

Így kezdődik tehát a .Hack//GU széria, ennek a történetnek a folytatását nyomhatjuk le a Reminisce-ben. Egyébként az új .hack sorozat ezúttal három részes lesz, a trilógia záró epizódja Redemption címmel fog megjelenni. Mivel a három játék tulajdonképpen csak egy program, mely három szeletbe van vágva, így ez a teszt tudatosan szól mind a három epizódról.

**MARTIN BELESZÓL!**

Nagy falat, csak akkor kezdd el, ha az egész sorozatot, minden részét magadévá akarod-fogod-tudod tenni, lehetőleg animéstül, mangástul. Szerintem ehhez NAGYON fanatikusnak kell lenni!

Egyébként már itt óriási bajban voltam a történet értelmezése kapcsán, hisz miután Haseo megmenekül és jó harcos lesz belőle, eltelik hat hónap! Hogy ez alatt mi történik, csak utólag tudjuk meg, pedig erre külön animeszériát is forgattak, .hack//Roots címmel. Talán ebből is látszik, hogy ez az animékre, játékokra és mangákra felszabdalt világ mennyire megnehezíti a történet értelmezését, ha épp csak most kerülsz bele. Viszont dicséretes a Bandai részéről, hogy rajongóknak ilyen odafigyeléssel és precizitással készítenek anyagokat.

Igazából ha megbarátkozunk az új történettel, akkor egy lebilincselő és izgalmas kalandban lehet részünk. Ami kicsit megváltozott, az a harci rendszer. Bár a játék még most is akció-RPG, mégis érzésem szerint felpörgették a harcok sebességét. Valahogy minden dinamikusabb, élvezetesebb. Több csatánál volt olyan érzésem, hogy élő animét nézek, vagy épp a játék átvezető CG videóit, melyek sokszor nagyon coolak lettek. A harcok kapcsán talán ez a felturbózott tempó annak köszönhető, hogy inkább az akcióelemek dominálnak. Kevesebbet kell menüben lépkedni, könnyebben, közvetlenebbül lehet kezelni a játékot. Ez talán nem is meglepő, hisz manapság, már szinte mindegyik RPG akcióra orientált, a menüben már alig-alig kell belépkedni.

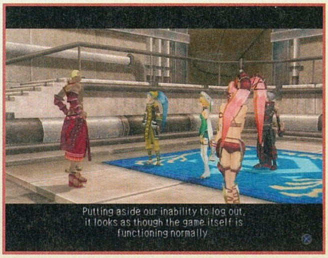
## VÉGSZÓ

Ami program grafikáját és zenéit illeti, elégedettséggel töltött el mindkettő. A grafika érezhetően fejlődött a korábbi részekhez képest, szépen egyenletesen muzsikál és őrzi a korábbi hangulatot. A zenék pedig továbbra is rendkívül érzelemdús hátteret adnak, biztosítva ezzel a megfelelő hangulatot.

Egyetlen egy hiba van: a játékon tökéletesen érezni, hogy csak egyharmada a teljes alkotásnak. 20-25 óra alatt végigvihető, ami nem sok. Együtt a trilógia persze már jelentős kikapcsolódást ígér, de hát ezt meg nehezen bírja az ember pénzzel... de hát muszáj, mert ha a történetbe egyszer beleszeretünk, lehetetlen tőle többé megszabadulni.

Nagyon szívesen ajánlom tehát a programot mindenkinek, aki nyitott a hatalmas sagák irányába. A rajongóknak meg egyenesen kötelező vétel!

*V. Miki*



Putting aside our inability to log out, it looks as though the game itself is functioning normally.







### .HACK//GU VOL2: REMINISCE

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

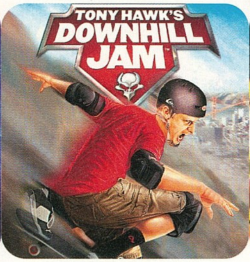
| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

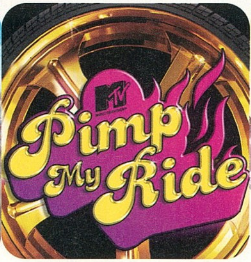
1 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ játszhatóbb, mint korábban, remek történet
X rövid, egyben kellett volna kiadni a három részt

**7 pont**







Biztos ismered a Bajnokok Ligája himnuszát, melynek akkordjai minden meccs előtt-alatt-után felcsendülnek. Arról a hangulatos virnyákolásról beszélek, melyet – kapaszkodj! – eredetiben egy *férfi* énekelt fel. Ezért aztán valamennyi közvetítés kezdetén, közepén és végén megtapogatom a heréimet, azzal a jóleső érzéssel, hogy nekem még megvannak. A CL nálunk BL, kint életcél, itt véres bél – a plasztikus szimbólumot nem most bontom ki. Jóval visszafogottabb illusztrációként szolgál, hogy ezúttal sem kapott magyar csapat helyt az EA európai klubfutballt monitorozó páholyában. Utalásszerűen sem, pedig a kötelező Premiershipen, Serie A-n és Primeran kívül választhatunk csapatot a méltán magasztalt Ekstraklasaból (ez meg mi a sz*r?) vagy a szenzációs Tippenligaenből is (szerinted ki a hülye?) – mindösszesen 16 kontinensbeli bajnokságból. A gém már korábban bemutatásra került, itt játékoskártyák (X360) vagy kvízjáték (PSP) nincsenek, van online és jól megszokott játékmenet. Vagyis FIFA-tól kölcsönző **korrektül összerakott, jól játszható árkád**, kiszámíthatóan mesterkélt önismétlő csetlés-botlással, túl flott, néha mégis darabos bolhafocival, esik-kel flipperszituációkkal, no meg a Fenoménnel, aki egyszer a homlokához tapasztott labdával kocogott vagy harminc métert. Nagyobb baj, hogy a BL hangulatért semmi nem felel, leszámítva az állandóan fellobbanó himnuszt, melyet azonban egyrészt a menüzenék kortárs trendjei rendre agyoncsapnak, másrészt a heretapogatásba is bele lehet fásulni.

**játékcím:** UEFA Champions League 2006-2007
**kiadó / fejlesztő:** EA
**más verzió:** X360, PSP

**7**

Tony strapabíró srác: nagyjából ugyanannyi réteg bőrt nyúzott már le róla az Activison, mint az aszfalt. Igaz, a céggel kötött gyümölcsöző kapcsolatban a bokáját biztos nem fogja úgy megütni, mint a félcsőben teszem azt. Ám az is ziher, hogy Mr. Hawk Downhill-féle mellékzöngéi nem szólnak olyan bitangot, mint a bennük helyet kapó skatepunk nóták. Most igen kellemes nosztalgikus érzés kerített hatalmába... *de befogom a sztori pofáját*. Az anyag Wii-n debütált (teszteltük is), s most átgrabbelt egy másik pályára, vagyis platformra, amiről egy vicces történet ju... *kuss*! A játék a **deszkás lesiklás** gyönyörűnek nem, ellenben rémunalmasnak nevezhető sportjának kapuját tárja fel, amiről azt kell tudni, hogy... pssszt már! Ám mivel a készítők esetünkben nem csak elméletileg nem hülyék, elrúgták maguktól a valóság szürke betonját, és helyette az Edinburgh-i kastély perempárkányain, a hong-kongi neonerdő sziluettjein, San Francisco sínpályáin vagy Macchu Picchi oromsövénycsúcsgerinchágóin zúdítanak bennünket a mélybe. Rakás srác/lány ratyás extráért gatyás versenyszámokban patás környezetben nem atyás stílusban. Mit csinál? Zabál. Akarom mondani küzd. Orcátlanok, előznek és visszaütnek! Itt sok mindent lehet, és szabad, és kell is. Éppen úgy, mint a... *ki ne mondd*! Bár a stílus tartja a lépést, a sebesség elmegy, és a grafika is próbál tempózni, az élmény előbb-utóbb lemarad. Ugyan nem szorosan tartozik ide, ha lenne helyem, elmondanám, hogy... *de nincs*!

**játékcím:** Tony Hawk Downhill Jam
**kiadó / fejlesztő:** Activision
**más verzió:** Wii, DS, GBA

**6.5**

Ezt az érdekes, khm, hogy is mondjam, ööö, mert hát játéknak nehéz nevezni, hmm, szóval *fejleményt*, már méltattuk szavakra, pedig mondjuk performanszszerűen elmutogatva, vagy még inkább elhányva, sokkal jobban lehetne jellemezni. Hogy mégsem egy cizellált hányáspaca szkennelt képe virít itt a szövegbox helyett, azt tudjátok be az enyhén konzervatív lapvezetésnek. Gyerekek, itt verdákat kell pimpelnünk! Az mi? Hát **felkocsipöpecítés**! Szabad fordításban. A kifogásolható alapötlet nagy kérdésére, hogy hogyan lesz ebből *játék*, a készítőknek sajnos nem sikerült választ találniuk. Saját kocsinkon rójuk a várost, ami, hidd el, kisebb és grafikailag is kevésbé kidolgozott, mint más gémben a minimap. Koccolással, rongálással apróra teszünk szert, nagyobb dohány a térképen jelölt pontokon vár, vagy egy pénzérme formájában hanyagul az úttestre vetve, vagy egy-egy teljesítendő feladat képében. Ezek minimál ritmusetűdök hangyányi stílussal, hangyaf*sznyi humorral, hangyamakknyi kihívással, hangyahúgycsőnyílásni élvezettel. Hangsúly a nagyon kicsin van. Ha összejött a pénz, mehetünk végre házhoz járgányt csavarozni, elvben időre, de ha nem, hát az se baj. Röhejes közjáték, után közröhej játék: időre kell gázpedálozni a jelölt pontokhoz, ahol megveszed a cuccot és bamm. Van turbó is. Ha sikerül mindent leakasztani nyertél, jöhet a következő tag, ha nem, repeta. Összesen 16 autó és gazdija vár a fanszőrigazításra. Van kényes modellcsicsa, hájgúnár bájpacni, tetű tatus, szopszájú szobrász, és nem is sorolom tovább. Picit pimpós.

**játékcím:** Pimp My Ride
**kiadó / fejlesztő:** Activision
**más verzió:** X360, PSP

**3**

Nesze neked Veres Mester: te tesztelted eme nemremeket, s egyre csepegett szemed, mert kecske bele tekeredett fejedre s teje nevetve frecskelt melledre, nem eresztett, tested, mely enyhet keresett, nem lelt, e szerfelett elmebeteg geme lengett s lengett egyre lengett el nem eresztett elevenen betemetett. Emberi nyelven: a mi Mikink mintegy negyedéve tesztelte az előzményt, az SW2-t, mely már akkor is ellentmondást nem tűrő monotonitással tekervényezte be a barázdákat s nincs ez másképp most sem (kecskemetafora, hm?). Éppen annyira üdítő és színpompás a dolog, azaz a Dynasty Warriors hagyományait koptató SW2 Empire-rel játszani, mint ilyen erőltetett, „e" betűkkel agyonterhelt mondatokat szerkeszteni vagy olvasni. Rövid távon talán valóban az, de minél tovább gittel az ember, annál kétségbeejtően reménytelenebb a helyzet, szinte börtönbe zár. Bár kétségtelenül sok munka van itten, hiszen rengeteg harcos került a pakliba, más viszont nemigen. Csak a kasza. Olyan, komolyan, **mintha kimennék a mezőre egy szál kaszával** és akkor nekiállnék lengetni, a fű meg hullana. Úgy vettem ki, valós történelmi alapokon nyugvó események sodornak, de hogy Empire mód, vagy Free Battle, egyre megy, csak járjon a kasza, sok itt a gyep. Lehet osztott képernyőzni, de ez az egérút is csak egy újabb végtelen rétre visz. Erény, hogy RPG és taktikai elemek is tarkállnak a síkon, különösen utóbbi fejlesztményre büszkék a készítők, s mindezt hosszasan lehetne boncolni, tenném is, ha kaszával olyat lehetne.

**játékcím:** Samurai Warriors 2 Empires
**kiadó / fejlesztő:** Koei
**más verzió:** X360

**6**



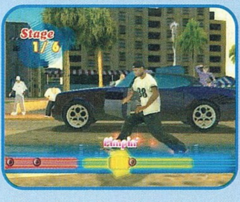






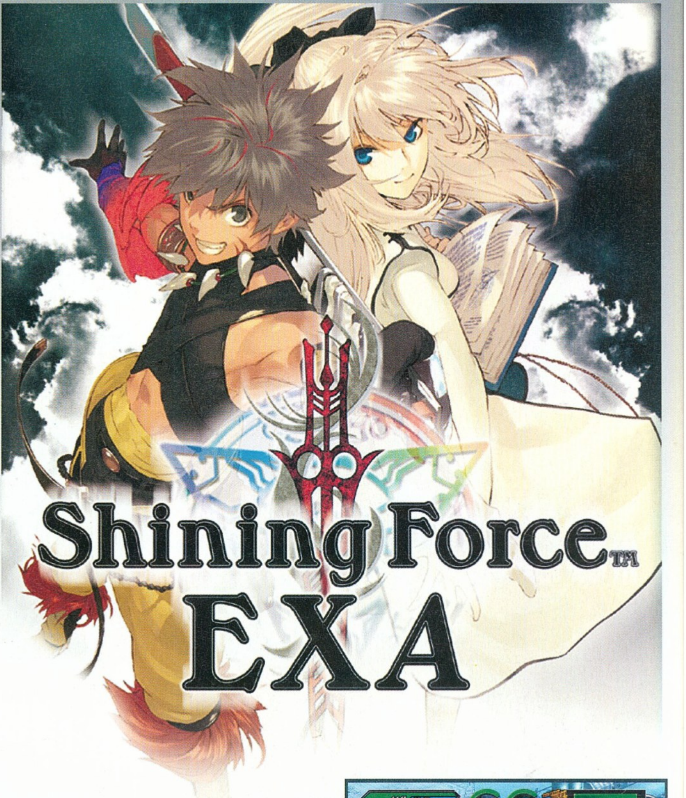













**B**ár nekem a **Shining Force** sorozat igazán soha nem jött be (főleg a legutóbbi felvonása), mégis érdeklődve tettem be a legújabb epizódot, az **Exa**-t gépbe. Várakozásomat csak fokozta, hogy egy nagyon pergős, hangulatos anime intórval kezdett a játék, mely megteremtette a kellő hangulatot a kezdéshez. Beindítottam a stuffot, de sajnos igen hamar ugyanazt kezdtem el érezni, mint eddig valamennyi SF játéknál. Néhány perc után elfogott az unalom és már nagyon nehezen vettem rá magam a folytatásra. Elgondolkodtam, mi lehet a baj…

Talán túl sok király játék jött ebben a hónapban (.hack, Dawn of Mana, Odin Sphere), és ezekkel az SF: Exa nem tudja felvenni a versenyt. Épp a Dawn of Mana-nál írtam, milyen fontos egy játéknál, hogy saját karaktere legyen. Sajnos ez az SF: Exa-ból hiányzik. Olyan tucatjáték jellege van, mellyel el lehet szórakozni, de sokkal jobb anyagok is vannak nála a piacon.

Persze az is lehet, bennem van a hiba. Nehezen veszi be a játék stílusát a gyomrom. Bírom én az akció RPG-ket, de mostanság olyan tömegben jöttek, hogy kicsit elegem lett belőlük. Félek, a hagyományos körönkénti harcos RPG korszaka végleg leáldozott, és esély sincs arra, hogy újra visszatérjenek. Sajnos azt látom, hogy a játékosok is jobban igénylik az ilyen egyszerűbb harccal megáldott stuffokat, és a készítőknek könnyebb ezzel a dolguk. Egy nem real-time harci rendszer megalkotása sokkal nagyobb munkát és odafigyelést igényel. Emiatt pedig hígul az RPG piac, sajnos. Az SF ennek tipikus tünetét adja. A régi MegaDrive-ra és Saturnra készült SF anyagok még kiváló taktikai RPG-k voltak, míg ezek az új részek az akció vonalat erőltetik, kevés sikerrel. Mindez a fentebb említet középszerűséggel kombinálva nehézkessé teszi számomra a programot. Nem volt olyan eleme a stuffnak, melyre nem az átlagos jelzőt kellene használnom, és ez bizony unalmassá tette a vele töltött időt. Fura érzés ez, hisz a sorozat annyira patinás és régi, hogy néha attól félek, lehet csak nekem nem tetszik? Bár a Sega a kiadó, náluk pedig tudjuk, hogy milyen jó Sonic játékokat csináltak régen, melyet manapság már képtelen reprodukálni. Biztos vagyok benne, hogy ez történhetett az SF-fel is, hisz ahogy említettem, a klasszikus epizódok még taktikai RPG voltak, sokszor olyan elemekkel, melyeket más szerepjátékok is átvettek. Jó példát láthatunk erre a harmadik résznél, mely eredetileg három lemezen jelent volna meg (Saturnra), és mindegyik CD-n ugyanazt a történetet játszhattuk volna végig, más-más nézőpontból. Végül erre a kunsztra csak a japán változatban került sor, mert az USA-ban és Európában csak egy lemezen jött ki. (Ezt a rendszert később ugye a Suikoden III-ban valósították meg.) Ilyen előzmények után visszafejlődésként értékelem a sorozat mostani irányát. Bár az is igaz, hogy maradtak azért olyan elemek, melyek emlékeztetnek a játék stratégiai múltjára. Itt a Fortress Systemre gondolok, mellyel bázisunkat kell megvédelmezni a harcok alatt. Mindez a történet kapcsán válik érthetővé.

A sztori elején egy Toma nevű fiú irányítását vehetjük át. A tini srác régi vágya, hogy egyszer a világ királya legyen. A másik főszereplő Cyrille, aki egy mágus, ő a misztikus Shining Force titkát kutatja. A csapat még több taggal fog bővülni, de lényeg nem itt van. A történet egy olyan világba kalauzol el minket, ahol emberek, démonok és különleges lények állnak egymással harcban. A világ két nagyobb királyságra oszlik: a Noswald Birodalomra, mely az emberek országa, és a démonok uralta Fyrlandt földre.

Ebbe a gigantikus konfliktusba keverednek bele Toma és barátai, és válik fontossá kastélyunk, melyet meg kell védelmezni a háborúban. A bázisunk egyébként központként fog funkcionálni, hisz itt vehetünk magunknak cuccokat és tápolásnál is fontos. Kicsit Suikodenre hasonlító dolog, pedig a folyamatos harc miatt inkább a Diablora emlékeztet. Hatalmas tömegekben fognak ránk támadni mindenféle lények, olykor átláthatatlanul. Néha nem is bírja a gép a terhelést és lelassul a motor. Támadásnál egyébként választhatunk karaktert is, akivel irtani akarjuk az ellent.

Ha már a lassulás szóba került, nem értem miért van, mert csak közepesnél valamivel jobb grafikai minőséget sikerült elérni. Mondjuk vannak kifejezetten szép helyszínek, és a cel-shaded technikát is jól alkalmazták a karaktereknél. Talán az élek recésebbek a kelleténél, de ezt gyorsan meg lehet szokni. Az audio kapcsán hasonló a helyzet, egészen jó és rendkívül monoton számok követik egymást. A szinkronnal nem volt probléma.

Végső összefoglalásként annyit tudok mondani, hogy az SF olyan (kezdő, vagy sok idővel nem rendelkező) RPG játékosoknak ajánlható, akik nem akarnak igazán hosszantartó kalandokba bonyolódni, és bírják a végtelen sok vagdalkozást. Az igazság persze az, hogy a PS2 erőteljes kínálatában ez a játék nem állja meg a helyét, így azt az időt, amit rászánnánk, érdemesebb valamilyen színvonalasabb anyagra fordítani. Persze még mindig fennáll a lehetőség, hogy csak nekem nem jött be, neked pedig tetszeni fog. Ki kell próbálni megszerzés előtt!

*V. Miki*





### MARTIN BELESZÓL!

Nekem például baromira tetszik a cucc grafikája, de a mostani PS2 RPG lineup annyira bődületesen erős, hogy ez lenne az utolsó cucc, amibe belekezdenék. Talán gyűjtőknek bejön.

### SHINING FORCE EXA

**SEGA**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ vannak benne jó ötletek
X túlzottan középszerű játék

**6 pont**

# KIRÁLYI KALAMAJKA







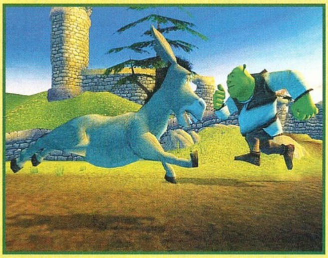



A Toy Story által elindított CG-filmforradalom, tíz éve megállíthatatlanul áramló alkotások, soha véget nem érő tucatmozik. Bár a Pixar azóta inkább csak középszerű filmekkel örvendeztette meg a nagy álomgyár rajongóit, az igazi pionír a Spielberg által létrehozott Dreamworks CG részlege, amely minden komolyabb felhajtás nélkül szállította le a műfaj legszórakoztatóbb darabját. A nagy büdös zöld ogre mesebeli kalandja gyerek, felnőttek, férfiak és nők szívét rabolta el, tegyük hozzá: *joggal*. Sármos karaktere, viccben bővelkedő csodaöszvére (vagy inkább szamara) hátán megállíthatatlan sebességgel robogott be a siker kapuján, hogy a nem várt dőzsölést kihasználva előbb egy jóval összeszedettebb folytatásban, majd harmadik felvonásban térjen vissza. A **Shrek The Third** tovább bonyolítja az újdonsült házaspár korántsem zökkenőmentes életét és ahogy az lenni szokott, a filmhez kapcsolható ajándékbögrék, kendők, poszterek meg minden kacat mellé befigyel egy játékváltozat is, minden platformra, mert az manapság nagyon jó, jövedelmező és alap, főleg egy olyan kiadó esetében, mint az EA babérjaira pályázó *Activison*.

## SHREK THE THIRD

Az alapfelállás a következő: Harold királyt elragadja valami szörnyűséges nyavalya, így nagyon úgy néz ki, hogy Shrek idő előtt lesz a királyság és a trón örököse. De mivel páratlan hősünk úgy gondolja, hogy ő inkább koszos és büdös lápjában uralkodna tovább sem mint a Messzi-Messzi királyságban, megragadja legkedvesebb barátját, hogy az általuk remek utódnak hitt Artie kerüljön a trónra.

A film ott folytatja a bolondozást tovább, ahol az elöd abbahagyta, de mivel játékfronton a helyzet már az első epizód feltűnése óta siralmas, talán a nem a célközönség részét képező hardcore játékosok nem is vártak forradalmat az új epizódtól – de szerencsére az adaptáció nem is nekik készült. Shrek már vezetett kartot, részt vett minijátékokban, úgyhogy most új stílus után néz: lop innen is egy kicsit, meg onnan is, így többnyire egy akció-kaland-platformer keverékként tör a siker felé. Mit jelent ez a gyakorlatban? Természetesen rengeteg tárgykeresgélést, egy-két gombos harcot, a film cselekményszálát követő történeti vonulatot, és az onnan átemelt karaktereket. A megcélzott célközönség miatt mindezt egyszerű, a létező legalacsonyabb nehézségi fokot felvonultató megvalósításban. Éppen ezért a Shrek The Third olyan lineáris, mint a legtökéletesebb vonalzó, komolyabb mozgásteret és szabad kalandozást nem kínál, de ezt talán nem is várta el tőle senki. Gyakorlatilag egy gombra építkező és minimális kombószisztémát felvonultató harcrendszere okán gyakorlatilag bárki, bármikor és bárhol az akció közepébe vetheti magát. Mire jó a kombózás? Természetesen arra, hogy a kihagyhatatlan mérőműszer erre szakosodott értéke feltöltődjön, előcsalogathatóvá váljanak a speciális támadások, és így tovább. Hogyan tölthető ez a mérőműszer? Lepofozott ellenfelekkel, illetve az általuk elhullatott tündérpor felvételével, ami nevével ellentétben nem a legújabb pszichedellikus adalékanyag. Minden támadás egy csíkot emészt fel, az elért hatás pedig karakterenként változik, Shrek és Fiona például lelassíthatja az időt, hogy az átlagosnál több ütést vigyenek be. Nem túl eredeti, nem túl ötletes, de működik.





Negatívum azért akad, a karakter animációk messze elmaradnak attól a szinttől, ami manapság minimumként elvárható lenne – néha akadoznak, hirtelen váltanak egy-egy új pózba, néha beleragadnak a tereptárgyakba. A kamerakezelés a szűk helyeken pocsék, a helyzetet pedig tovább rontják a láthatatlan falak, melyek bárhol és bárhol feltűnhetnek, szerepük csupán az, hogy a cél felé kormányozzák a játékost anélkül, hogy az túlságosan elkóborolna a kidolgozatlan és az ürességtől kongó külső területeken.

Filmadaptáció lévén nem nyújt többet négy-öt órányi szórakozásnál, a film cselekményszála eközben folyamatosan kibontakozik, úgyhogy a végigjátszás előtt érdemes előbb elfáradni a moziba. A Shrek The Third pár fokkal jobb, mint az eddigi tapogatózások a decens adaptáció felé, mert különösebb baj nincs vele: kicsit rövid, kicsit ötlettelen, de minden a helyén, az időnként felbukkanó minijátékok pedig még a monotonságot is képesek megtörni. Grafikus szempontból nem éppen a platform legszebb játéka, sőt, jó néhány tekintetben jócskán elmarad attól, amit a PS2-ből kihoztak egyesek annak életciklusának végén, de ha valaki egy könnyed kis kikapcsolódásra vágyik és meg van őrülve a büdös leheletű ogrékért, ennél jobb választást nem talál.

*W*

### MARTIN BELESZÓL!

Vedd meg az öcsédnek. Vagy a húgodnak. Vagy a gyermekednek. Több variáció nincs. Ja, de. Kérd meg a szüleidet, hogy vegyék meg neked – ha még nincs saját zsebpénzed.

### SHREK THE THIRD

**ACTIVISION**
**MÁS VERZIÓ: PSP, X360, DS, GBA, WII**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

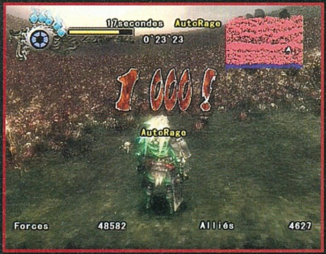
1 - 2 játékos

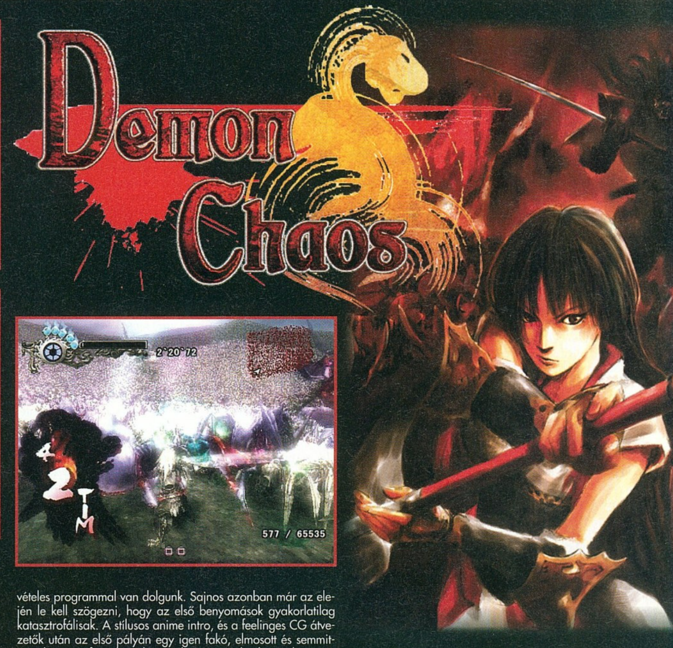
✔ rátermettebb adaptáció
X néhol erősen kidolgozatlan

**5 pont**

# DÉMONHARCOSOK




Dynasty Warriors klónokkal viszonylag gyakran találkozhatunk a PS2 kínálatában, és bár elsőre talán már nem tűnik túl érdekesnek a témaválasztás, a Genki alkotása leginkább azért érdemel kiemelt figyelmet, hiszen minden bizonnyal kitolta a PS2 ismert technikai határait, ugyanis 60+ ezer ellenfelet ígér a képernyőre, melyet finoman szólva is kétkedve fogadtam, de hát ne ítéljünk előre.

A történet hátteréül a feudális Japán szolgál, ahol démonok inváziója fenyegeti az emberek életét. Az istenek küldenek egy emberfeletti képességekkel bíró hírnököt, Suwamyojin istenség pedig saját harcos papnőjét bízza meg a küldetés teljesítésével, így vállvetve indulnak az útra keresztül Japánon, ahol csak a különböző birodalmak hadseregeinek összekovácsolásával nyerhetik el a győzelmet.

Mi az oroszlán/farkas félistenség(?) irányítását vehetjük át, akivel a kezdeti pályán magunknak kell legyőznünk a démonok hordáját, védelmezve Aoi Yasaka-t, a paplányt. Később számos csapat csatlakozik hozzánk, különböző provinciákból, így hadseregünk egyre nagyobb lesz, és egyben parancsolhatunk is nekik (igaz, mindössze annyit, hogy „kövessenek".)

Kalandjaink során, ahol átszeljük a Japán birodalmat számos tárgyat – többek között fegyvert – gyűjthetünk, mellyel még erősebbé tehetjük magunkat, ezenkívül folyamatosan fejlődünk. A **Demon Chaos** közben végig alapos háttérsztorival szolgál, igaz, sajnos csak szimpla állóképeken, ám mégis érdekes lehet figyelemmel kísérni, hiszen az egyes provinciákban mindig újabb hősöket ismerhetünk meg.

Maguk a harcok pedig kimondottan egyszerűek, főleg a játék elején, mindössze két gombbal kell támadnunk, illetve ezek kombinációjával kísérletezhetünk. De nem kell persze megijedni, hiszen azért nem teljesen monoton. Egyrészt a lélekcsíkunkkal(?) folyamatosan felturbózhatjuk támadásainkat, szinte villámcsapásként pusztíthatjuk vele ellenfeleinket, és a folyamatos harcok során ez hamar vissza is töltődik. Fontos része a harcnak a különböző „oszlopok" építése. Ezeket speciális helyeken helyezhetjük el, akár több 100-at is, melyeket harcostársaink aktiválnak. Pl. az életoszlop gyógyító erejű, a tűzoszloppal barikádokat semmisíthetünk meg, az íjoszlop pedig kellő támogatást nyújt a harcban. Sok esetben egy fajta forrást, vagy főbosst kell megsemmisíteni, hogy megállítsuk az özönlő démonok seregét adott területen. Ilyenkor lehet olyan taktikákat eszközölni, hogy előrerohanunk, és lélekcsíkunkat aktiválva több ezer démont pusztítunk el megtisztítva a terepet, közben folyamatosan pakoljuk az életoszlopokat, majd a célnál megfűszerezzük ezeket jó néhány íjoszloppal is, hogy a minket követő seregünknek már könnyű dolga legyen.

A Demon Chaos kapcsán legtöbbet talán a technikai megoldásokról érdemes beszélni, ugyanis ezen a téren tényleg egy kivételes programmal van dolgunk. Sajnos azonban már az elején le kell szögezni, hogy az első benyomások gyakorlatilag katasztrofálisak. A stílusos anime intro, és a feelinges CG átvezetők után az első pályán egy igen fakó, elmosott és semmitmondó terep fogad minket, mely mozgás közben talán még rosszabb, mint az állóképeken. Riceg összevissza, a háttér pedig abszolút elkülönül a makett jellegű tájtól. Őszintén szólva nem tűnt sokkal erősebbnek, mint egy komolyabb PS1 stuff. Ám ahogy haladunk előre a sztoriban, a látvány egyre szebb lesz, amiről vagy az tehet, hogy megszokta a szemem, vagy egyszerűen jobbak a későbbi pályák. Akárhogy is, a későbbiekben világossá válik, hogy a terep miért ennyire gyér kidolgozású, hiszen a harcok sok mindenért kárpótolnak. Nem is feltétlenül a harcostársaink, vagy ellenfeleink megjelenése, vagy változatossága miatt, hiszen pl. utóbbiak néhány pókszabású, kukac vagy béka formáját sem nevezném valami változatosnak, hanem leginkább a mennyiségük, illetve a csaták közben látható effektek győztek meg engem, hogy végül mégis van a játéknak értékes oldala. A harcok közbeni varázslatok valóban szép színesek, csak úgy hasítsuk a démonok arzenálját, maga a csata légköre pedig sokszor már-már a 360-as Ninety-Nine Nights-ra emlékeztetett, ez pedig nem kis szó PS2-n! Főleg, ha figyelembe vesszük, hogy még csak egy elvétett akadozást sem tapasztaltam. Ez a „60 ezres ellenség a képernyőn" persze inkább egy szépen csengő szöveg, de helyette inkább úgy fogalmaznék, hogy van olyan pálya, ahol társaimmal és ellenségekkel együtt tényleg sok 10 ezer karakter volt egy egész küldetés során, és azért előfordult, hogy amerre csak néztem, valóban több ezer nyüzsgő démont láttam, és az összetömörült hadseregem kellős közepén is igen meggyőző látvány fogadott. Gyakorlatilag elmondhatjuk, hogy ezek a megoldások bravúrosan hasznosítják a PS2 igen kevés grafikai memóriáját, melynek sajna az igen gyér megjelenítés a hátulütője, ám én azt mondom mégis megérdemel egy kis elismerést ez a megoldás.

A Demon Chaos mint játék viszont már kevésbé hozott lázba. Először is le kell nyomni benne jó pár küldetést, míg ráérez az ember. A körítéssel és a japános háttérsztorival tulajdonképpen nincsen gond, és egy idő után a küldetésekben is megjön a kihívás, hiszen szükség lesz taktikázásra, de az egyetlen igazi érdeme a játéknak kétségkívül a bravúros technikai megoldások, és ironikus módon pont emiatt válik még látványban is alig jobbá egy közepes eresztésnél, hiszen minden másban is hagy kívánni valót maga után, de azért Dynasty fanok próbálkozhatnak vele.

*Krisz*
*rajkrisz@freemail.hu*







## MARTIN BELESZÓL!

Ha bírod a kaszabolós stuffokat, a Demon Chaos-szal nagyon jól elleszel, mert ebben több ellenfelet kell a másvilágra küldeni, mint három Dynasty-ban együttvéve!

## DEMON CHAOS

**KONAMI / GENKI**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1 játékos
memóriakártya 8 mb (112 kb)

✔ bravúros technikai megoldások
X csúnya pályák, közepes dynasty klón

**6 pont**

# MANNA, AZ ÉLET FORRÁSA

Nagyon rég volt már, amikor SNES-en először találkoztam a Secret of Mana című akció-RPG-vel. Emlékszem mennyire megfogott... A király grafika és zene mellett lenyűgözött a történet, így nagyon jól elmerültem a stuffban. Sokáig nem is hallottam a játékról, aztán pár évvel később elkezdtem nyomulni a playstationös Legend of Mana-val. A cím nagyon hasonlít, ráadásul azt is a Square hozta össze – voltak benne ismerős elemek szépszámmal –, így elkezdtem utánajárni a dolgoknak.

Kiderült, hogy a Mana sorozat Japánban eredetileg Seiken Densetsu néven fut és immár több, mint nyolc részt számlál, de a jövőben még fognak jönni további epizódok (pld. a Heroes of Mana DS-re). Ami a Secret of Mana-t illeti, ez volt a második része a sorozatnak akkoriban. Érdekessége egyébként, hogy ez lett volna az első SNES játék, mely a Sony által készített SNES CD-re jött volna ki, de tudjuk mi történt, így maradt a kazettás kiadás. Ezért aztán megvágták a programot, csomó mindent (kb. a 40%-át egyes becslések szerint) kivágtak, még a grafikát is le kellett butítani. A sorozat nyitánya egyébként Final Fantasy Adventures címen jelent meg nyugaton (felújítva kiadták GBA-ra is Sword of Mana címen). Ennek a folytatása volt a Secret of Mana (Seiken Densetsu 2) 1993-ban, melyet aztán két évvel követett a harmadik rész. Az eddig is összefüggő történet így trilógiává bővült, melyhez kiegészítésként jöttek olyan részek, mint a már említett Legend of Mana, illetve a többi játék is (pld. Children of Mana DS-re). Közös nevező volt bennük a világ és környezet, csak éppen más korokban játszódtak. Viszont '95 óta, azaz a Seiken Densetsu 3 megjelenése után (mely angolul soha nem látott napvilágot, csak egy rajongói fordítás készült hozzá, mely netről letölthető emulátorokhoz) a fő sorozatot nem folytatták.

Eddig. Mert itt az új rész, mely nyugaton a **Dawn of Mana** címet viseli, Japánban pedig Seiken Densetsu 4 címen került kiadásra. A sorozat folytatásáról van szó, egész pontosan előzményéről, de ehhez lássuk kicsit a történetet.

## A MANNA EREJE

Igen, a Dawn of Mana az eddig megjelent epizódok előzménye. Aki nem ismerné a Mana sorozat világát, annak talán fontos információ, hogy az eddigi részekben volt egy nagyon fontos összekötő kapocs. Ez pedig a manna. Ez a misztikus „erő", mely áthatja a világot. Segítségével nem lehetne élet az univerzumban, de a varázslat és a mágia sem létezhetne nélküle. Lénygében a manna forrása az úgynevezett Manna Fa (Mana Tree), mely segít egyensúlyban tartani a mannát. Eddig szinte mindegyik részben nagyon fontos szerepet kapott a Manna Kard, melyet általában a főhősnek sikerül megszereznie. Ez kb. olyan fegyver, mint az Excalibur, azaz csak a kiválasztott veheti birtokba. Az eddigi epizódok arról szóltak – dióhéjban persze –, hogy a manna ereje megrendült a világban, mely hanyatlásba és káoszba torkollt. Azt azonban nem tudhattuk eddig, hogy mi a manna forrása, hogyan került ez, és a mágia a világba. Ezért előzménye a korábbi sorozatnak a Dawn of Mana, mert erre a kapitális kérdésre kapunk választ segítségével. Ebből kifolyólag, aki ismerte vagy a Secret of Mana-t, vagy más részeket, azoknak lesznek ismerős szereplők a történet során.

A sztori elején egy Fa'Diel nevű világban találjuk magunkat, melyen öt állam (sziget) reprezentál öt féle elementális hatást. Jadd sivatagi világa, Topple a vízi világ, Ishe a tűz földrésze, Wendell a növények otthona, és Lorimar a jég királysága küzd egymással. A szigetek között található Illusia, mely a legendák szerint a Manna Fa kapuját rejti. Ezt a kaput egy óriási szörny védi. A játék története Illusiában veszi kezdetét, a főhős pedig egy fiatal fiú, Keldric és barátnője Ritzia. A fő gondot az okozza, hogy a Lorimar meg akarja kaparintani a Manna Fa erejét, így megtámadja Illusiát. Éppen ezért Kelderic is a Fa nyomába ered, ahol megszerzi a híres Kardot. Ezzel még maga sem tudja, micsoda feladatot kapott, hisz az egész világ megmentése reá fog hárulni!

Számomra a sztoriról abszolút kellemes benyomás alakult ki. Egy nagyon szép fantasy mesét kapunk, mely ugyan nem mentes a klisétől, de azért mégis teljesen el tud varázsolni. A történet dramaturgiája eltér az eddig megszokottaktól. A szokásos esemény-harc-labirintus-harc-esemény vonal ugyan megvan, de ezúttal a fel- és levezetés többször nem mozgóképen fog megelevenedni. Lesznek ugyan a játék grafikájával készült videók, de a fejezetek végén és elején sokszor „csak" szövegesen tudjuk meg mi történik hőseinkkel. Ez meglehetősen szokatlan a mai pazar vizuális megvalósításokhoz szokott játékosnak. Mégsem tudok ebbe belekötni. Bizonyára nem a programozók lustaságáról van szó, hanem egy hangulatfokozó elemről. Ezeket a szöveges részeket gyakran kísérik gyönyörű képek, szép zenével, tehát nem ütnek el a mese többi részétől, nem beszélve arról, hogy a játék kerettörténetébe is abszolút beleillenek.







Nem írtam az elején, de a sztori úgy kezdődik, hogy a spiritek közül az egyik kezdi elmesélni, mi is történt Keldric-kel. Ezután fejezetekre oszlik a program, melyekben mindig van egy meghatározott cél (általában el kell jutni A-ból B pontba, vagy épp meg kell szerezni valamit, le kell győzni valamilyen ellenfelet).

## A HANGULAT

Manapság, mikor rengeteg RPG van már a piacon, nagyon fontos, hogy egy játéknak egyénisége legyen, hogy valami megkülönböztesse a többitől. Ezt az elvárást a Mana sorozat alkotói a Dawn of Mana-ban is tökélyre vitték. Az első pillanatban látszik, hogy a játék kiemelkedő, méghozzá a grafikai stílusa miatt. A Mana sorozat eddig egy teljesen egyedi grafikai stílust képviselt az RPG-k között. Ennek jellemzői a rendkívül színes helyszínek és a szinte kézzel tapinthatóan gyönyörű karakterek. Ez a színkavalkád némely rész esetében (pl. Legend of Mana) szinte már-már giccsbe is hajlott, de azért a program még jól egyensúlyozott a határon. Tény, hogy a Mana sorozat mindig is rendkívül jól használta ki az aktuális gép technikai adottságait. A Secret of Mana a mai napig a legszebb SNES programok között van. Ez a stílus a színek és formák olyan fergeteges és megkapó egyvelegét nyújtotta, mely kimagaslóvá tette valamennyi rész grafikáját.

Nagyon érdekelt, hogyan fogják ezt átvinni a Dawn of Mana-ba. Első pillanatban kiderült, hogy tökéletesen sikerült az „átvitel". A DoM példásan megőrizte azt a grafikai stílust mely eddig jellemző volt a Mana sorozatra, csak éppen most nem a klasszikus rajzolt formában, hanem 3D-ben. Az újabbnál-újabb helyszínek során nem győztem csodálkozni, hogy még ekkora erő van a PS2-ben! Szemkápráztatóan varázslatos helyszíneket láthatunk, olyan minőségben, melyre talán nem is akad példa PS2-őn. A Mana sorozat stílusa kombinálva a 3D-s grafikával egy olyan eredményt szült, mely egyedülálló (érdemes meg nézni a képeket, fergeteges)! Kár, hogy a gép nem









minden esetben bírja a terhelést. Lelassulni ugyan nem szokott a motor, de a nagyobb labirintusokban egy-egy tereptárgy néha a semmiből tűnik elő. Az összképen nem ront sokat, de azért elvárható lett volna nagyobb alaposság, ha már ilyen szép a játék. Érdekes megfigyelés, hogy egyes helyszíneken mintha a poligonos grafikát keverték volna a kézzel rajzolt, illetve festett környezettel. Talán ezért, talán másért, de többször volt olyan érzésem, hogy valójában nem poligonokból épült fel a grafika, hanem festett képet látok! Nagyon durva, hogy poligonokkal ilyen hatást tudtak elérni! A másik lenyűgöző a látvánnyal kapcsolatban a karakterek kidolgozottsága. Már-már tapintható szépségű figurákkal hoz minket össze a sors. Mindez fergeteges hangulatot eredményez a történettel kombinálva. Itt azért







meg kell említenem egy fontos dolgot. Nem biztos, hogy mindenkinek be fog jönni ez a meseszerű környezet. Nekem tetszettek, de tudok olyan RPG rajongóról is, akinek nagyon nem. Ugyan ez áll a történetre is.

A hangulat szempontjából meghatározó zenékkel kapcsolatban furcsa érzésem volt. Hallhatunk nagyon szép számokat, de bizony egészen rosszakat is. Némelyik muzsika egyszerűen nem illik bele a hangulatba, olyan tuc-tuc-techno jellege van.

## MANNAMENTÉS NEHÉZSÉGEKKEL

A Mana sorozat legfontosabb jellemzői közé tartozott a folyamatos harc, mely egyfajta védjegyévé vált a sorozatnak. Nem változott ez a DoM-ben sem, bár azért történtek módosulások. Ezek következtében a játék kissé Kingdom Hearts érzést kelt, legalábbis a harcok terén. Ellentétben azonban a KH-val, a harcok valahogy élvezetesebbek, bár kétségtelen, hogy sokszor monotóniába fordulnak.

Kezdetben csak egyszerűen megyünk és kardunkkal (ami az elején még csak egy bot) küzdünk, később azonban tudunk nyilazni, sőt varázsolni is. Utóbbi képességre a spiritünk segítségével tehetünk szert. A spiritek a Mana világ istenei, akik hatalmas erő birtokosai. Keldric egy ifjú, még tanuló spiritet szerez magának, aki szépen fokozatosan egyre nagyobb mágikus képességekre tesz szert. A d-paddal tudunk számára varázslatokat választani, és ha mannánk is van, akkor az R1-gyel használni. A varázslaton kívül tárgyakat is felszedhetünk. Legfontosabb a nyíl lesz, de a kötél is rendkívüli lényeges a továbbjutás miatt. Sokszor kell ugyanis labirintusokat bejárni, melyeken meg kell találni egy-egy zárt ajtó kulcsát. Nagyon örültem annak, hogy ezek az útvesztők egyáltalán nem voltak nehezek vagy erőltetettek. Egy kicsi gondolkozással és járkálással mindegyik könnyen kiokoskodható. A játék összességében sem nevezhető túl nehéznek, sőt a hardcore RPG-seknek talán még könnyű is lesz (nekik ott van a később behozható Hard és Ultimate mód). A főellenségek jelenthetnek némi problémát, de csak addig, amíg rá nem jövünk, hogyan kell őket legyőzni. Mindegyiknek van valamilyen trükkje, ami ha megvan, bárkit könnyen elintézhetünk.

A harc tehát jó, az ellenfelek nem nehezek, de az irányításban voltak gondok. Néha úgy éreztem, nehezen reagál a gombokra Keldric. Egy-egy ugrásnál volt ez különösen bosszantó, illetve a célzásnál. A nyilat – és egyéb speciális fegyvereket – használva egy célkeresztet kell mozgatnunk, ami néha nagyon nehéz, mert a fókusz össze-vissza ugrál. Nem beszélve arról, hogy a kamera kezelését se mindig tudták jól megoldani a készítők. Lassan kezdem feladni azt a vágyálmomat, hogy 3D-s RPG-hez jó kamerakezelést lehet írni. Talán hagyni kellett volna ezt a KH-s perspektívát, és helyette jobban meg kellett volna emelni a kamerát, hogy felülnézetből lehessen látni a játékot. Nem lett volna ilyen látványos az összkép az tény, de így jobban hasonlított volna a régi részekre az anyag, és még a terepen is könnyebb lett volna navigálni. Főellenségeknél különösen bosszantó, hogy a legváratlanabb helyzetekben támadnak meg minket a rossz kameraállások miatt.

### MARTIN BELESZÓL!

Jót nevettem, amikor egy interentes fórumon azt ecsetelte valaki, hogy a DoW irányítási problémái miatt majdnem ráugrott a PS2 kontrollerére, mert mindenáron meg akart büntetni valakit vagy valamit. Gyönyörű a game, korrekt a történet, de nehéz eset az irányítás, szóval necces a téma – mi szóltunk!




Sajnálom ezeket a hibákat, mert úgy érzem elrontották vele egy igazán remek programot. Ha jól megcsinálták volna, akár klasszikus is lehetett volna játékból, így azonban marad az állandó idegeskedés.

## ÉRTÉKELÉS

Meg kell tehát ezeket a hibákat szokni, és ha sikerül, akkor egészen megfog majd a játék varázslatos, a Mana sorozatra jellemző hangulata. Igazából az értékelés kapcsán úgy érzem nehéz helyzetbe kerültem. Kétségtelenül más a DoM, mint az eddigi részei a sorozatnak, de azt azért nem értettem, hogy a külföldi sajtóban miért kapott feltűnően alacsony értékkéseket (sokszor 10-es skálán 5 vagy 6 pontot). Ez azért meglepően alacsony még a kezelési hibák fényében is. Nekem valahogy bejött az anyag, bár kétségtelen, hogy nem mindenki fogja csípni se a rajz stílusát, se a sztorit, és akkor már csak hab lesz a romlott tortán a kezelés. Tehát azt tanácsolom, hogy mindenképpen érdemes tenni egy próbát az játékkal vásárlás előtt, óvatosan bánj vele, lehet nem azt fogod kapni, amire számítasz!

Ennek függvényében a pontszám sem szentírás. Van, aki simán +1 pontot, és van, aki ugyanilyen könnyedén –1 pontot mondana rá. Én igyekeztem korrektül átlagolni.

*V. Miki*

## DAWN OF MANA

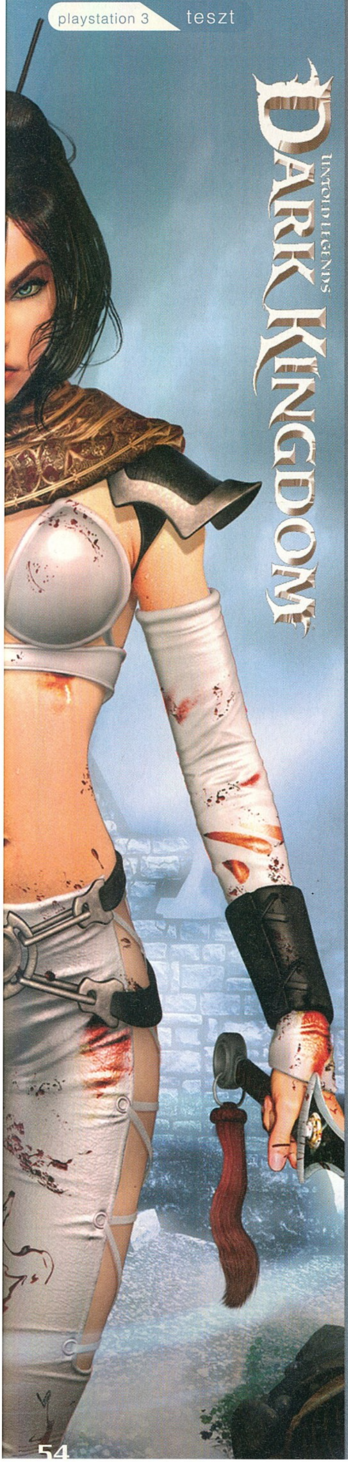
**SQUARE ENIX**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | elmegy |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1 játékos, dpl ii

✔ pazar grafika és kellemes hangulat (ha megszokod a kezelést)
X csapnivaló kamera és gyenge irányítás (ha nem tudod megszokni)

**6 pont**




# ELMONDHATATLANUL UNCSI



Tesztem tárgya tulajdonképpen nem egy friss hús. Sajnos ez látszik is rajta, a színe tompa és fénytelen, a szaga dohos, és ha beleharapunk, akkor meg nem érzünk semmi különös ízt. Nem baj, végül is a géppel egy időben jött ki Amerikában, az európai verzió késett, így elnézzük neki a hiányosságokat. A cím amúgy ismerős lehet a hordozható PS-t nyomorgató egyéneknek, mivel arra már két része is megjelent. Oda pont jó volt, az ember hackelt meg slash-elt, ha éppen úton volt, vagy beült oda, ahová a király is gyalog jár. Sajnos a nagygépes verzió is ennek a szellemében született meg, de erről úgyis szót ejtek majd menet közben.

A világ, amibe belecsöppentünk egy Dureth nevű birodalom. Itt uralkodik Halaskar király, kit mi is szolgálunk és védünk, mint a híres elit alakulat, a Dragon's Shade tagja. Ám a dolgok szokás szerint rossza fordulnak, amikor az uralkodó még nagyobb hatalmat remélvén fekete mágiával operál, aminek mellékhatásaként a katonái és a lakosok rút szörnyedvényekké válnak. A folyamat leállítása és az megszédült király helyrerázása lészen hát nemes feladatunk, amit három szereplő textúráiba bújva vihetünk véghez. Az első a *barbár harcos* skatulyából kihúzott verőgép, aki mint megszokhattuk Conan figurájának klónozott változata. Vállán egyik felén kihegyezett, óriás fapörölyt hurcol, és nem megszokott módon a mágiához is elég jól ért, imigyen villámlással meg földrengéses praktikákkal tud az aprításon kívül operálni. Persze a hagyományokhoz hű játékos inkább testi erejét helyezi előtérbe, és megy vele előre, mint egy tankkal. A középső karakter a harcos-mágus kiegyensúlyozása lenne, így megjelenésében jó választás a kecses, két kardot használó nő, aki foglalkozását tekintve egy scout, vagyis felderítő. Speciális támadásai között van árnyékból kardozás meg porfelhő, szóval ilyen lopakodós emberekre jellemző dolgok. Persze, mint azt kitaláltátok, a harmadik véglet is prezentálva van, egy mágus személyében. A mágusok szokás szerint kapucnis rapperszerelésben hadakoznak, fizikai támadás és védekezés nem jár nekik, hiszen egy gyenge ütés is véraláfutást meg nyílt törést okozhat, fő fegyverük inkább a varázslat. Persze a játékbeli figura botja a varázs miatt göcsörtös végű, de furán nézne ki egy kétkezes broadsworddal, amit fel sem tudna emelni, csak húzná maga után a földön. A szereplőknek egyébként mi adhatunk nevet, meg váltogathatjuk a ruházatuk színét, de sajnos a testre szabás ezzel ki is merült. A különbség a kinézetükön kívül az induló alaptulajdonságokban is megmutatkozik: logikusan a barbárnál az izomerőt, a mágusnál meg a mágikus tulajdonságokat érdemes növelgetni majd (a scout lánynál ez szabadon választott).

Természetemet nem meghazudtolva először a barbárral léptem a véráztatta földre. Az alap betanításokat megkapva lelkesen lengettem a nagy kalapácsot, és próbálgattam a lehetőségeket. Alapvetően háromféle támadást tudunk eszközölni, a fókuszált és széles hatású fizikait, valamint egy mágikust, amit a jobb és bal irányokkal egy gombhoz rendelve, majd az L1 és az adott mintás gomb lenyomásával süthetünk el. Gondolom egyértelmű mindenkinek, hogy az egy embert (szörnyet) célba vevő ütés (kardozás, varázslás) nagyobb erejű, mint a körbecsapós, több ellenséget sebző. Ám ha ügyesek vagyunk kombózhatunk is, sőt, menet közben új kombinációs technikákkal gyarapodik majd az eszköztárunk. Igaz, én a játék első harmadában simán végigmentem az alapokkal, így aki kihívásra vágyik, az a négy nehézségi állapot közül ne válassza az első kettőt. Sőt, még csak meg sem haltam, az életerőcsíkom maximum a felére esett vissza akkor is, amikor körülöttem szörnyből volt az egész képernyő, én meg ásítozva nyomtam a Négyzetet, mint a varrógép.

Igen, sajnos a game legnagyobb hibája az unalomba való fulladás. Megyünk, nézegetjük a térképet, néha nyomunk egy dodge vagy block gombot, majd csapkodunk és megyünk tovább. A történeti szál sem mutat fel igazán nagy meglepetéseket, valamint a fejlődési rendszer is elég visszafogott a szintlépésekkel meg tárgy tuningokkal együtt.

Ó igen, a tuning. Szóval, a döglött ellenségekből és egyéb egyszer használható oltárfélékből három típusú cucc nyerhető. A piros az egészségünkre van jó hatással, a kék a bűvészkedéseinkhez használatos manára, a sárga pedig afféle pénz funkciókkal bír, mert a mentési pontoknál ezzel tudunk például módosítókat vásárolni és tulajdonságokat növelgetni. A módosítás menete egyszerű: veszünk egy tárgyat, ami lehet drágakő, rúna, és ezt szépen behelyezve fegyverünk megfelelő nyílásába extra tulajdonságokat kapunk. Például látjuk a térképen az ellenségeket









piros pötty formájában, vagy a kincsesládákat jelzi ki, a támadásunk mérgezéses tüneteket produkálhat optimális esetben, esetleg lassíthatja a nyomorultakat, vagy azonnal megölhet egyes ellenfeleket – mint a korrupt katonákat a városban. Mivel csak korlátozott számú slot van az eszközünkön, így némi variálást igényel az, hogy éppen mire van szükségünk, de ne féljünk, fegyverváltáskor nem tűnnek el nehezen szerzett beépített cuccaink, mivel ilyen a játékban nincs. Igen, igen, ugyanazzal a szerszámmal kell végignyomni az egész gamét, és még csak el sem használódik. Sebaj, mert a páncélok viszont cserélhetőek! A munkavédelmi eszközök sajnos nem túl változatosak, de egy ilyen viszonylag rövid játékhoz pont elegen vannak, pláne, hogy nem cipelhetjük az összeset magunkkal.

A páncélzat öt különálló részre oszlik a fejtől a lábunkig, és barbizhatunk velük, hiszen emberünkön fizikailag is megjelennek, ahogy kell. A tulajdonságaikat kis színes ikonok és rövid leírás formájában tekinthetjük meg, sőt az is látható, hogy a viselt darabhoz képest a kijelölt miben tér el, mondjuk +2 életerő mellett a mágiát leveszi -1 ponttal.

A barbár után nyomattam pár pályát a lánnyal meg a vén szatírral is, de a látványon kívül nem sok különbséget találtam. A cserkészcsaj akrobatikus elemekkel tarkított kardtáncot jár, kitérő manőverként (dodge) pedig négyméteres ugrásokat produkál. A mágus tiszta jedilovag, a hagyományos támadása egy tűzlabda, a körkörösnél a bot az utolsó kört önmagától teszi meg a levegőben, a megragadás és eldobás pedig teljesen júzdöfórsz rendszerű, ahogy egy karmozdulattal felemeli és ellöki az előtte lévő rosszfiút.

Lehet ám ketten is játszani a történetet, ami érdekesebb, mert a béna kamerától néha nem tudni, ki mit csinál. Sőt, néha single módban is kapunk magunk mellé szövetségeseket, akik velünk harcolnak és támadásaink szelektív mivolta miatt még csak figyelnünk sem kell rájuk, mert megsebezni nem tudjuk a baráti erőket. (Egyszer egy fehér farkast mentettem meg, és ő lett a társam egy pontig, ahol találkozván egy kisebb fehér egyeddel, szó nélkül lelépett.) A kezelés amúgy ezzel a barátkímélő móddal együtt könnyű. A véletlenszerű csapkodást célirányossá lehet tenni az L2-es befogással, amikor egy ellenfél felé orientálódunk a kamerával együtt, ami viszont meglehetősen kaotikus pörgést eredményez, ha az illető szörny hozzánk közel van, és úgy manőverezget. Szerencsére ez nem használható multiban, amikor úgyis több baj van a kamerával, mert gyakran mindenféle optimális rálátás nélkül, három centiről nézhetjük egy épület tetejét vagy egy fa lombozatát. A nézőpontnak ugyanis egy közeli és egy felülnézetes állapota van, semmiféle nagyítás vagy köztes átmenet nélkül.

A grafikai elemek vizsgálatához érve arra jöttem rá, hogy erősen látszik a PSP-s múlt. A harcosaink még csak kinéznek meg animálnak valahogy, de az ellenfelekről pár bosstól eltekintve ez nem mondható el. Vannak sima goblinféle barbárok, akik rövidlátó módon ácsorognak, majd ha közelebb megyünk ránk támadnak, egyes tolldíszes alfajaik pedig a távolból dobálnak kisbaltákkal. Ezeket ki is védhetjük, de figyeljünk a sárga csíkokkal jelzett „áttörési mérőnkre", amik azt jelzik, mennyi erőnk van még blokkolni a támadásokat. Később megjelennek az igazi szörnyetegek, szürkefarkasok és lövöldöző pókok, Hany Istók Dureth-béli halember rokonsága, break táncos módjára közlekedő zombik, lebegő nekromanták, világítós szemű csontvázak, kis és nagy szárnyas denevér démonemberek. Járhatunk erdőben, ahol nézhetjük az előttünk kinövő füvet, ami különösen kameraváltásnál szembetűnő, városok kihalt utcáin, temetőkben, katakombákban, szép zölden világító gombák között, barlangokban. A környezet némileg interaktív, mivel a vér időlegesen összefröcsköli, és némi extra cuccokban reménykedve széttörhetünk hordókat, szekereket, sziklákat, valamint ha belemegyünk a vízbe, akkor az reális hullámzás effekttel örvendeztet meg. Vannak robbanós hordók is, ezekbe akkor üssünk bele közelről, ha túl sok az életerőnk…

## ÉRTÉKELÉS

Mint olvashattátok, ez a stuff a középszerűség egyik iskolapéldája, nem csak grafikailag, hanem játékszempontból is. Küldetéseink kimerülnek abban, hogy öljük meg a Nagyongonosz és Méggonoszabb főellenfelet, vagy törjünk szét meghatározott számú sírt meg saroglyát, kaszaboljunk le x darab y típusú ellenfelet, miközben néha találkozunk a másik két választható karakterrel, vagy végignézhetünk egy a sztori szempontjából fontos történést (Nagyongonosz vagyok és most meghaltok). Legalább a netes móka lenne jobb, pláne, hogy a Sony Online bábáskodott a születés felett, de nem. Megy az ember többedmagával és hentel. Semmi extra vagy plusz, ami miatt érdemes lenne neten lógni, bár lehet használni egy Xfire nevű üzenetküldő rendszert, már ha ez motivál valakit. Benéztem a netre, és alig lézengtek páran, ellentétben mondjuk a Motorstorm vagy Resistance online tömegeivel. Szóval, ha valahol látod olcsón vagy használtan és elkap az ölési kényszer, vedd meg, amúgy meg várj valami jobbra, vagy játssz a PS2 Baldur's Gate valamelyik részével, mert grafikailag nem sok az eltérés, ellenben azokban sokkal több lehetőség rejlik, mint az itteni 29 pályában.

*Dzson*











### MARTIN BELESZÓL!

Érdekes módon én megtaláltam ebben a programban azt, amit elvileg minden játéknak hordoznia kéne: a szórakoztatás élményét. Nem több ez, mint egy hack'n slash, de a választható karaktereknek, és a tényleg sokrétű fejlesztési-öltöztetési lehetőségnek hála mégis élvezetesebb, mint egy Dynasty Warriors-féle soha véget nem érő kaszabolás, ami egy ideig jó volt, meg pöpec, de nem 6 részen keresztül. Szerintem, ha Dynasty-kedvelő vagy, adj neki egy esélyt, én látok benne fantáziát.

## UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

**SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | közepes |

1 - 2 játékos, 4 online, 720p

✔ egyszerű játékmenet, nincs túlbonyolítva
X uncsi, feljavított psp grafika

**6 pont**

# JÖNNEK A GÉPEK!










Ez az RPG nem bíz semmit a véletlenre, mivel semmiféle újdonságot nem mutat fel, vagyis nem kockáztat semmit (csak azt, hogy néhány óra játék után gyorsan elcseréljük másra). Miközben játszottam vele, eleinte folyamatosan FF8 utánérzésem volt, hiszen abban is egy iskola és annak fiatal növendékei kavartak, de még a menü felépítése és hangjai is FF nyomvonalat húztak. Mint azt egyesek már tudhatják, a történet a gólemek körül forog, midőn a játék elején eme szerkezetek elszabadulnak, bár a nagy háború óta békében éltek a lakosság szolgálatában. A dolgok megoldása egy fiatal, szétszórt evőgépre, a helyi egyetem Atsuma nevű diákjára és csapatára hárulnak, természetesen igen sok csatán és párbeszéd képernyőn keresztül. A harc a nekem szimpatikus volt, körökre osztott rendszer szerint épül fel egy négyzetrácson. Mint ahogy lenni szokott, minden itt lévő karakternek megvan a maga lépéspatternje, valamint a támadásait – gyógyításait és egyéb akcióit – is egy behatárolt forma szerint hajthatja csak végre. Ez jó, hiszen az alapok a sakkot idézik. Persze jelen van rengeteg módosító opció is, az alapelemek (tűz, föld, stb.), és az egyéni speciális tulajdonságok, skillek, melyek miatt kellően kiélheti magát minden taktikaőrült. Ám erőnlétünkre is szükségünk van, ugyanis nem hiába tolták a markunkba a SIXAXIS-t, használnunk is kell azt! Az első eset még nem komoly, egy pizzaevő versenyen kell részt vennünk, ahol a joy-t vadul fel-le rángatva ösztökélhetjük gyorsabb zabálásra hősünket (hátulról nézve biztos érdekes látvány lehet egy ilyen játékos). A harcban azért komolyabb célzattal művelhetjük ezt, mivel EX mérőnk feltornázására és az ezt használó támadásunk felturbózására nyílik lehetőségünk. A PS3 verzió ezen kívül még két dologban más, mint az 360-as. Az egyik jó dolog, mivel még 30 plusz gólemet szedhetünk össze az elég lineáris kalandozásunk során, a másik viszont rossz, mivel teljesen kiszedték az online multi lehetőséget. A játék középszerűségét megdobta volna azért a netes móka. Sajnos a grafikát tekintve sem egy kiemelkedő alkotással ülünk szemben, ezért ha mindkét nextgenje megvan valakinek, az döntsön, hogy netes játékot szeretne, vagy pedig kontrollerrázogatást és plusz gólemeket. A cucc grafikája a Dzson skálán középszerű, bár némileg stílusos, különösen Makoto barátunk, aki elég nyíltan vállalja fel másságát kinézetében (ő művészlélek, jó kis zenei alapú harci megnyilvánulásai vannak).

*Dzson*

## ENCHANTED ARMS

**UBISOFT**
**MÁS VERZIÓ: X360**

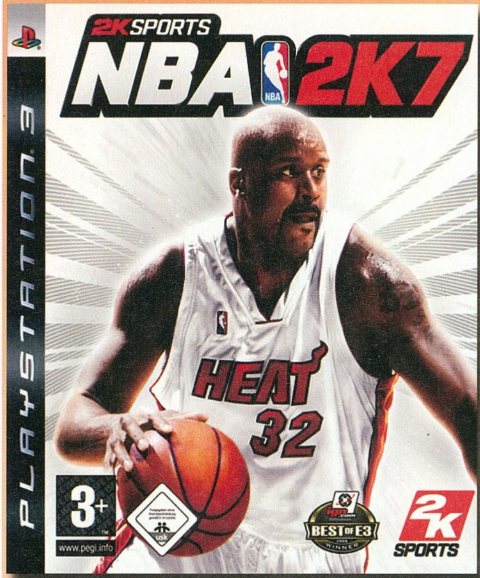
| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | közepes |

1 játékos, 720p

✔ érdekes történeti szál, taktikázás
X gyenge grafika, hamar megunható, nincs online

**6.5 pont**

# ÁJLÁV DISZGÉM!








A sportjátékok szerelmesei örülhetnek, mivel az Electronic Arts immáron sziklaszilárd konkurenciájának számító 2K elkészítette aktuális kosaras anyagát PS3-ra is. Érdekes lenne fejtegetni, hogy vajon lesz-e elég erő az EA-ben, hogy újra egyeduralkodóvá váljon majd a nextgen sportjátékok piacán… de ennyit a kérdésről, mert nem akarok vallási háborúba keveredni. A PS3 változat végül is szinte ugyanolyan, mint a 360 port, ám a régebbi generációs masinák átirataihoz képest azért nagy a fejlődés. Főleg a gép okosodott, a program által vezérelt játékosok sokkal jobban reagálnak a labdára, és az animáció is finomabb, emberszerűbb lett – bár még mindig nem éri el az általam elvárt minőséget (korai még, hiszen akkor mivel adnák el a játékaik 2K8-9 verzióit). Legalább a szemmozgást igazán leprogramozhatták volna, mert baromi zavaró – főleg a közeli képeken –, hogy csak néznek maguk elé a játékosok, mintha valami marionett bábú lenne az összes, ami némileg levon a nextgen életszerűségből. A másik pedig az, hogy ugyan szebbek az animok, de a fázisok közötti átmenet még mindig megakadással jár, vagyis mondjuk ha fut a fickó, akkor megtorpan forduláskor vagy ha passzolok, kosárra dobok vele. No sebaj, a game ettől még jó, csak nem szabad maximalistának lenni. Külön tetszik a főjáték, ami afféle karrier mód, ahol az egyik játszótéri pálya világában figyel fel ránk Shaq, a bálvány. A cél legyőzni őt kosárra dobásban (persze hagyja magát), majd meghívót kapunk egy kis amatőr meccsre, ahonnan már nincs megállás a hírnév és a szerződések felé. (Hiába, ez minden fiatal álma, mint ahogy nekem az F1 karrier meg a millajojovics.) A kosaras palánták internetkapcsolat birtokában kilenc másik palántával játszhatnak együtt, de a netre merészkedés előtt mindenképpen javasolt némi előrehaladás a karrierben, hogy meglegyen a kellő gyakorlatunk. Gyakorolni lehet még a mozgásérzékelős trükkök azon módjait is, amikkel lerázhatjuk magunkról a fogót, illetve a sokkal izgalmasabb büntetődobásokat, amihez az eszközt hátrafelé kell fordítanunk, majd pedig a kellő pillanatban



előre, mintha igazából dobnánk a lasztival. A konzervatív playerek persze maradhatnak a gombos megoldásnál is, de nekem tetszett ez az innovatív módszer. (Ellenben nem tetszett az, hogy a stadionokban a játék érezhetően nem folyt, hanem inkább olyan érzésem volt, mintha kihagyna egyes fázisokat, csak hogy ne akadozzon.) Cserébe kapunk egy teljesen 3D-s környezetet, ahol minden néző szinte önálló életet él, mutogatnak, szurkolnak, egymásnak dumálnak, a pálya mellett pedig fotósok és bikinis lányok ücsörögnek. Minden rinyálásom ellenére ez a game még mindig a legtutibb nextgen kosárlabdás cucc!

*Dzson*

## NBA 2K7

**2K SPORTS**
**MÁS VERZIÓ: PS2, X, X360**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

1-8 játékos, 10 online
dd 5.1, 1080p

✔ emberszerűbb viselkedés, jó karrier mód
X ez még csak egy kissé feltuningolt 2k6

**8 pont**








A II. Világháború változatos feldolgozásai közül most egy repülőst kaptunk. A téma még mindig népszerű, hiszen volt már tankos, hajós, tucatnyi FPS, csak terhes nős verzió nem. A kor repülőgépei nagy kedvenceim voltak, és abban az időben még számított pilótának lenni a kirívóan magas elhalálozási arány ellenére is – nem úgy, mint a mai bolondbiztos computerizált rakétákon. Így aztán nagy örömmel vetettem bele magam légiharcba a kötelező betanítást követően, ami sajnos azt is megmutatta, hogy ez nem az a játék, amire azt mondaná a magamfajta, hogy nextgen grafika. Ez már a bevezető gyakorlóküldetések alatt feltűnt, mivel a táj egyrészt ronda volt, másrészt pedig beszaggatott igen gyakran. Főleg akkor kaptam heves hányingert, amikor mindenféle cél-léghajókat kellett szétlövöldözni, és ahogy áthaladtam a robbanások tüzén és füstjén, a játék szinte diavetítési szintre lassult le! Emberek, még a régi gépeknek is simán bírnia kellene egy ilyen szintű játékot, erre ez majdnem megáll? Na mindegy, de nem tudom, hogy képzelik a fejlesztők a jó kezelhetőséget egy ilyen kehes valamivel? Mert ha elkezdek lőni és a grafmotor éppen akkor terhelődik túl, az ellenség már rég nem ott lesz, ahova a golyókat szántam. Az ilyen „középkori" repülősdi eleve igen finom manőverezést kíván, hiszen a „fire and forget" rakéták helyett van pár gépágyú, tűzvezető elektronika helyett pedig a szemünk és egy célkereszt.

Pozitívumként említem a végre mindhárom dimenzióban kihasználható kontrollert, mivel gépünket a döntögetésével is irányíthatjuk! Eleinte féltem, hogy kapkodásos lezuhanás lészen a dologból, de meglepően jól belőtték az irányítást, finom és pontos manőverekre van lehetőségünk, sőt egy óra játék után már inkább a joy volt otromba és nehézkes botkormány. (Az egyetlen furcsaság, hogy belső nézetben nem működik a dolog.) A magasban szerencsére a rángatás sem jött elő, csak ha földközeli célokra kellett rárepülni, közben mindenki lőtt mindenkire. Ahogy megfigyeltem, a korszak összes jelentős harci repülőjében ülve csatázhatunk, és a stratégia érdekében még utasításokat is adhatunk társainknak, hogy maradjanak alakzatban, védekezzenek vagy támadjanak. Lehet bombázókat lőni, német hadihajókat megsemmisíteni, agresszor vagy kísérő vadászokkal kergetőzni, vagyis panasz tényleg csak a grafikai motort illetheti. Veteránok online harcterekre is kimerészkedhetnek, ahol 16 gép repkedhet (párharc, deathmatch, csapat bevetések), de ha nincs net, akkor osztott égbolton oszthatják barátaikat, vagy pár PS3-mat összekötve LAN partizhatnak egyet. Nem vészes játék ez, de sajnos lehetne sokkal jobb is, ámbár a multija meglepően erősre sikerült.

*Dzson*

## BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

**UBISOFT**
**MÁS VERZIÓ: WII, X, X360**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | közepes |

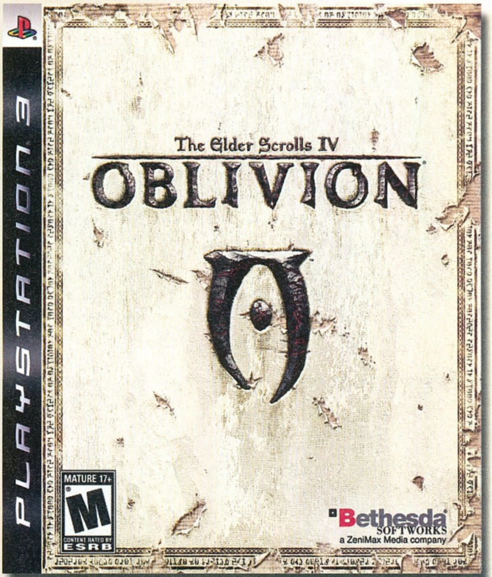
1-2 játékos, 16 online, dd 5.1, 720p

✔ világháborús feeling, jó multi
X gyenge grafika, kell hozzá pilóta skill

**5.5 pont**












Nos, igen. Az Oblivion az egyik olyan játék, amit mindenképpen meg kell venned, ha szereted az epikus fantasy-RPG világokat, a rengeteg különféle lényt és gépi karaktert, a korlátlanul bebarangolható területeket. Már a saját hős személyének létrehozása is olyan nagymértékű szabadságot ad a kezünkbe, ami igen kevés játékban adatik meg. Tíz faj, amik 13 égi jegy szülöttei lehetnek, és ráadásként még ehhez jönnek az osztályok és képességek. Sőt, nem kell a beépített classokat elfogadnunk, mivel indíthatunk egy teljesen egyénit is! Nem is ajánlott elkapkodni a szereplőválasztást (készüljünk fel arra, hogy esetleg többször új játékot kell kezdenünk, hiszen egy ügyetlenül legenerált hőssel úgysem jutunk messzire), a kezdő katakomba kijáratánál a program még egyszer rá is kérdez, hogy biztosan ezt akarjuk-e elindítani. Azután elénk tárul a kinti világ! Van, akinél nappal, viharban, másnál pedig éjjel, csillagos ég és holdvilág mellett. Mert ez egy élő és lélegző környezet, beszippant és úgy érzed, hogy te mész ott nehéz vagy könnyű páncélodban a hegyeken és völgyeken át, szörnyekkel hadakozva, csatornákon vagy barlangokon keresztül. Te lopsz tolvajként a fogadóstól, majd lebuksz és mész a börtönbe. Te keversz alkimista mozsaradban varázserejű dolgokat, és te menekülsz az orkok elől, miközben látod, hogy fáradsz és lassulsz. Te beszélsz a különféle emberekkel és lényekkel továbbjutásod érdekében. A történet kezdeti fő irányvonala adott, megkeresni az orvul meggyilkolt császár örökösét, és átadni egy Jauffre nevű embernek egy medált. Ám utad során még számtalan megbízást elfogadhatsz, hiszen Oblivion világába átlépni csak megfelelő képességek birtokában érdemes.

Nos, kéne pár szót szólnom a PS3 és X360 verziók közötti különbségről. Mivel a játékmenetbe nyúlni felesleges lenne ilyen komplexitás mellett, a készítők inkább a grafikán javítottak valamelyest. A Blu-ray lemez tárolókapacitását kihasználandóan feljebb vették a textúrák felbontását, és új shader modellek alkalmazásával élesebb és részletgazdagabb kép tárulhat a szemeink elé. A töltés ettől nem lett lassabb, és a grafikai motor sebességén is tudtak némileg csiszolni. Ez jelen esetben csupán azt jelenti, hogy a kétgépesek inkább a PS3 változatba invesztáljanak, de akinek már megvan 360-on, annak felesleges egy újból megvennie a másik gépre. Ezt a fél oldalt amúgy a saját játékom alapján írtam, hiszen jó pár órám van már benne egy Redguard személyében, de nem sietem el az amúgy nyitott végkifejlet elérését, mert egy ilyen játékot nem szabad elkapkodni, élvezni kell minden percét!

*Dzson*

## THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

**BETHESDA SOFTWORKS**
**MÁS VERZIÓ: X360**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

1 játékos, dd 5.1, 1080i

✔ hatalmas világ hatalmas lehetőségekkel
X néha picit megakad, berángat

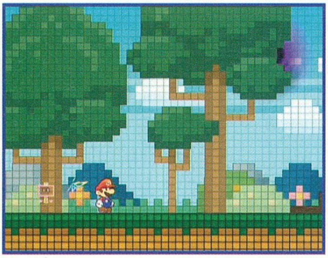
**9.5 pont**

# DIMENZIÓK KÖZÖTT












A Nintendo masinái sosem voltak túlságosan elkényeztetve a third-party fejlesztőcégek által kalapba dobott játékokkal. A Gamecube estében egyedül talán a Resident Evil sorozatot tudnám megemlíteni, és vele párhuzamosan a Capcomot. Könynyebb a helyzet, ha az N64-ről beszélünk, hiszen ott kapásból befigyel a képbe a Rare, mint termékeny külsős gárda.

Persze a Nintendo gépeket sosem a multiplatform játékok adták el, hanem leginkább az anyacég unikumnak számító és igen magas színvonalat képviselő címei vitték a hátukon őket, ezért furcsállom, hogy ez idáig még egyetlen Mario játék sem jelent meg a Wii-re, pedig semmi sem készteti jobban egy újonnan érkezett masina befogadására játékosokat, mint a Mario-saga soron következő folytatása. Láttuk ezt már az N64 (Super Mario 64) és a Gamecube (Sunshine) esetében is. Az igazi Wii-s Super Mario őrjöngésre egyelőre még várnunk kell, helyette viszont hiánypótlónak itt a Paper Mario sorozat legújabb darabja, ami a **Super Paper Mario** nevet kapta, miután nyakon löttyintették egy nagyobb vödör szenteltvízzel.

Persze nem mindig erre a névre hallgatott a sorozat, hiszen amikor beindult a széria, még csak, mint Super Mario RPG került fel a boltok polcaira, megtéveszthetetlenül kihangsúlyozva, hogy ez a játék szakít az addigi Mario-s ugrabugra platform stílussal, és azzal a kőkemény feladattal próbál megbirkózni, hogy a klasszikus szerepjátékok szabályai szerint zajló játékmenetet ültesse át a Mario univerzumba. A Legends of the Seven Star aztán meglehetősen jól teljesített a kasszáknál, így önmagában hordozta az elkövetkezendő folytatások lehetőségét – és láss csodát, később minden Nintendo gépezetre lett Mario RPG, csak a név változott meg az idő során Paper Mario-ra. (Egyébként az első SNES-es részt hamarosan letölthetik a Wii tulajdonosok, hiszen közeleg (vagy már meg is jött?) a Virtual Console-os verzió.

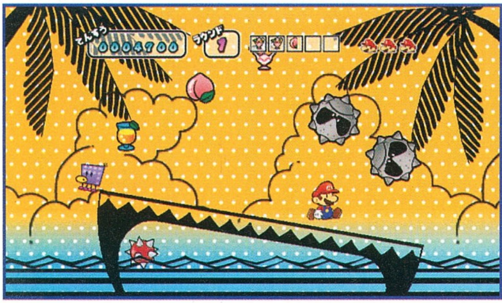
Na, ennyi bevezetés után nem is jöhetne más, mint a Wii Super Paper Mario bővebb ismertetése. Személyes megjegyzés ugyan, de azért álljon itt: furcsa, hogy elsőként egy Paper Mario játékkal próbálja meg kiszúrni a szemünket a Nintendo, én sokkal jobban örültem volna, ha Super Mario Galaxy landol az ölemben, de hát ez van, szegény ember vízzel főz.

Szóval, ahogy azt már megszokhattuk, a Super Paper Mario is Mushroom királyságban játszódik, ahol szemtanúi lehetünk – vicces formában ugyan – Bowser és az elrabolt Peach kisasszony házasságkötésének. Ezt egyébként az épp lazító Mario testvérek sem hagyhatják szó nélkül, így gyorsan a teknőcpáncélos sárkány kastélyához sietnek, és megpróbálják kiszabadítani még a nászéjszaka előtt a frissen(fel)sült arát. Ekkor jön be a nagy csavar a történetbe: Bowser jobbkeze, a titokzatos Count Bleck a díszes kompánia ellen fordul, és Mario-t leszámítva mindenkit elrabol a saját dimenziójába. Adott tehát a feladat, a hoppon/koppon és egymagában maradat Mario segítségével a gonosz Bleck után indulni, és kiszabadítani a barátainkat, köztük Bowsert és csapatát is, hiszen mint már annyiszor a való életben, az ellenségem ellensége a barátom elv a Mario világban is egész könnyen érvényesíthető.

A Wii-s Paper Mario szakít az eddig hagyományokkal, sőt még a megszokott játékmenet is fordul egy jó nagyot, na persze nem teljes 360 fokot, hiszen akkor ugyanazt kapnánk. Inkább csak egy laza 180-as kanyart vesz, és bár jellegében sok mindent megőrzött az elődök tulajdonságaiból, ugyanilyen mértékben le is tér a kitaposott ösvényről, egy szó mint száz, *ez* a Paper Mario már nem *az* a Paper Mario.

Talán leginkább az irányítás az, ami megmaradt a hagyományos, bevett eszköztárnál, hiszen nincs agyonbonyolított nuncsaku használat, sőt a nuncsakut nem is kell becsatlakoztatnunk, és ezúttal elmarad a csukló- és karfárasztó, ebben a nyári kánikulában jócskán megizzasztó Wiimote rángatás is. A Wiimote-ot mint egy hagyományos, mondjuk SNES irányítót, a két végénél kell megmarkolnunk, és ehhez igazodik a gombkiosztás is, vagyis a d-paddel irányítjuk a szereplőket (hiszen több is lesz belőle), és a különféle akciógombok is a szokásos funkciókat kapták, mint például az elmaradhatatlan ugrás. A Wii-s mozgásérzékelést csak speciális estekben fogjuk hasznosítani, ilyen például, amikor a TV képernyő felé fordítva a kontrollert, mint egy elemlámpát használjuk, és a képernyőn megjelenő fénycsóva segítségével bírhatjuk rá segítőtársunkat, Tippi-t, hogy ugyan adjon már bővebb információkat az adott objektumokról. Ezen felül már csak a mini-játékoknál lesz szükségünk a mozgásérzékelésre, aminek egyébként kifejezetten örültem, elegem volt ugyanis már a sok megerőszakolt irányítási metódusból, amikben kényszeredetten alkalmazzák lépten-nyomon a mozgásérzékelést.

Talán a legnagyobb változás a sorozatban, hogy az ideig preferált kétdimenziós megjelenítési formával szakítva most egyszerre kalandozhatunk két dimenzióban és három dimenzióban is, utazgatva a különféle dimenziósíkok között. Talán








bonyolultnak hangzik, de higgyétek el, nem az, maga az ötlet nagyon-nagyon nagy, a kivitelezésének pedig egyszerűségében van a nagyszerűsége. Csak néha volt olyan hiányérzetem, hogy bizony egy kiaknázatlan aknamezőre tévedtünk, és sokkal, de sokkal többet is ki lehetett volna hozni ebből az okosságból. Miről is van szó? Hamar, már a történet elején megkapjuk a jóságos Merlon varázslótól a képességet, hogy a minket feltartoztatni próbáló akadályokat a dimenziósíkok váltogatásával gyűrhessük le. Hogy néz ki ez a valóságban? Egy magas oszlop zárja el az utunkat, átugrani képtelenség. Megnyomod az A gombot, és játéktér az addigi behatárolt két dimenzióból háromdésre vált, ami számtalan új lehetőséget tár elénk, többek között azt, hogy elsétálj a már teljesen térben álldogáló oszlop előtt/mögött/mellett. A háromdébe kapcsolás számtalan új opciót biztosít nekünk: tereptárgyak mögé rejtett dolgokat láthatunk meg, az addig egymás felett lévő párkányok hirtelen térben elválnak egymástól, biztosítva számunkra a felugrálás lehetőségét, és még sorolhatnám. Tény, hogy a továbbjutás érdekében szinte minden helyszínt be kell majd járnunk háromdimenziós formájában is, és ahogy haladunk előre a játékban, bizony egyes ellenfelek leküzdésére is csak térben lesz lehetőségünk. A harmadik dimenzióban titkos utak, addig láthatatlan platformok, ösvények válnak elérhetővé, és akár egészen új pályarészek is megnyílnak előttünk. Nagy ötlet, aláírom, de azért jobban is kihasználhatták volna a készítők, ráadásul a háromdés módban is csak előrefelé haladhatunk, akár egy 2D-s pályán, szóval nincs szabadon kóricálás, maradnunk kell a helyszín nyomvonalán. Mindenestre sokszor igen komoly fejtörőket kell megoldanunk majd, amiket főleg az észjátékosok fognak preferálni.

Sajnos azonban van egy hátulütője is a 3D-nek: „Flip" módban (ez lenne a 3D) megjelenik egy Flip Meter csík is, ami folyamatosan csökken, és ha eléri a nullát, azt bizony az életerőnk bánja, ami hamar elhalálozáshoz vezet. Ezért aztán nem váltogathatunk kedvünk szerint a dimenziók között, már csak azért sem, mert a Flip csík újbóli feltöltése is bizonyos időt vesz igénybe.

Bár ezekből a mászkálós-ugrálós, ügyességi-logikai feladatokból fakadóan elég sokat veszített a játék az RPG voltából, azért számtalan tulajdonságát meg is őrizte annak. Gondolok itt a hagyományos szerepjátékokból átvett életerő pontokra (HP), vagy épp a karakterfejlesztésre, szintnövekedésre. Számtalan tulajdonságunk fog fejlődni a játék során. Az alap életerőnk növeléséhez leginkább sok-sok harcra lesz szükségünk, a legyőzött ellenfelek után fejlődik például a támadási képességünk, és nem utolsó sorban az esetek nagy többségében ők pénzérméket is maguk után hagynak, amik kifejezetten jól jönnek például, ha vásárolni szeretnénk az erre a célra szolgáló boltokban. Cuccosokból sokféle van a játékban. A HP növelő italoktól elkezdve különféle gombákat, állapotváltoztató löttyöt és tárgyat is vehetünk majd, de mint jó kereskedők, az utunk során felszedett cumókat el is adhatjuk.

Sajnos a Paper Mario egyik legközkedveltebb részének, a körökre osztott csatáknak is lőttek. A hagyományos kétdés Mario játékból vett „ugorjunk az ellenség fejére" metódusra cserélték a régi rendszert, ami szerintem nem volt túl jó ötlet, hiszen sokan épp az RPG-s csatákat szerették a játékban.

A történet során egyre több karaktert fogunk majd irányítani: Mario-n túl ott lesz Peach kisasszony, Luigi, meg Bowser is, ráadásul mindegyikük némileg eltérő irányítással rendelkezik, köszönhetően a sajátságos képességeiknek (Peach – esernyő, Bowser – tűzfújás, például). De még ennél is nagyobb szükségünk lesz a Pixl névre hallgató kis lények begyűjtésére, akik végig ott köröznek mellettünk, és különleges képességeikkel segítik az előrejutásunkat (pl.: tárgyakat vehetünk fel és hajíthatunk el velük, vagy ott a kedvencem, Boomer, akivel falakat robbanthatunk fel!)

A game 8 nagy fejezetből áll, azok pedig 4-4 alfejezetre oszlanak, tehát összesen harminckét pálya található a játékban, ami közepesen hosszú szavatosságot ígér (kb. 8 óra alatt vittem végig a fő sztorit). Azért annyira nincsenek túlbonyolítva a pályák, egy kis angol nyelvtudással mindenki elboldogul majd velük, és elakadni sem igazán lehet. Ha ez esetleg mégis megtörténne, konzultáljunk a lakókkal, az erre a célra épült információs oszlopokkal, és ha végkép semmire sem jutnánk, akkor még mindig ott a jósda, ahol bizonyos pénzmennyiségért cserébe útbaigazítanak bennünket.

Nézzük a grafikai oldalt. Azt már az elején leszögezhetjük, hogy ettől a grafixtól senki nem fog hátast dobni, sajnos. Kellemes összhatást nyújtanak a papírfigurák, a különféle színes tereptárgyak, és a leginkább zsírkrétával színezett rajzokra hasonlító hátterek, de mégis, valahogy az embernek hiányérzete van. Túl szimpla, túl egyszerű az egész, nem csodálkozol rá semmire, nem lesz alkalom, amikor elégedetten csettintenél. Klassz, ahogy kétdéből-háromdébe vált a nézet, de semmi kiemelkedő. Sok tereptárgy, lift, mozgó híd pedig elképesztően gagyi, „ez olcsó kínai termék" érzés nyomát hagyja az emberben. Egyszóval többet vártam, na: hiába van egységes, nagy összkép, hiába kifejezetten Mario RPG a stílus, de most itt, 2007-ben szerintem ez kevés. Látványos effektekkel, sokkal több és részletesebb tereptárgyakkal kellet volna operálni, a nagyobb karakterek, változatosabb ellenfelek többet dobtak volna a végeredményen. Sajnos a szereplők még mindig nem beszélnek, ami öreg hiba, ez legyen most már a Mushroom királyságban is alapkövetelmény, akár tetszik, akár nem.

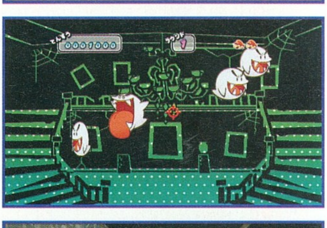
Egyedül talán a tartalomra nem lehet panaszunk: a közepes szavatosságot jócskán kitolhatjuk, ha kompletten 100%-ra szeretnénk teljesíteni a játékot, hiszen titkos arany vízcsövekkel, übertitkos árkádjátékokkal bíbelődhetünk. Begyűjthetjük az elleneleink kártyáit (265 darab van belőlük), és többek között a már közkedvelt főzőcskétől sem kellett megválnunk, recepteket gyűjthetünk, kajaféléket kotyvaszthatunk.

Érdekes játék ez a Super Paper Mario. Csak reménykedni tudok, hogy nem fogja megosztani a játékostársadalmat, és nem fognak elfordulni tőle a sorozat rajongói, mert azért valljuk be, szerintem nem ez az, amire számítottak. Azért sokat veszített a game szerepjáték jellegéből (a körökre osztott csatákat és a történetvezetést leginkább). A behozott újítások (3D bevezetése, logikai fejtörők) nem biztos, hogy egyensúlyba billentik a mérleg serpenyőjét, hiszen a játékmenetet illetően sem az RPG fanok, sem pedig a mászkálós platformstílus szerelmesei sem fogják megtalálni a számításaikat, hiszen annyira viszont nem lett pörgős, gyors, és folyamatos a játék menete, mint amit a platform game-ektől elvárnánk.

Egy Mario fannak persze kötelező vétel, hiszen elég tartalmas a cucc, számos új ötletet pakoltak a játékba a készítők, meg egyébként sem volt még ilyen Mario, ahol mindkét dimenzióban kipróbálhattuk a feladatmegoldó képességünket, és hát a Galaxy megérkezéséig is el kell ütni valamivel az időt. Ugyanakkor leginkább sokkal többet várok, hosszabb, nagyobb pályákat, még furmányosabb logikai fejtörőket, vagy épp visszatérést a gyökerekhez, és megmaradni az RPG játékok keretein belül. Hibrid játék, ami még a dimenziók között is ugrál, és hogy te megtalálod-e vele a számításaidat, azt csak Einstein tudná megmondani. Vagy talán még ő sem.

*Sylar*





## MARTIN BELESZÓL!

Ritkán mondok ilyet, de ezen játék esetében talán kifejezetten előny, ha nem vagy az eredeti sorozat rajongója. Mégpedig azért, mert akkor kompromisszumok, és a régi kellemes emlékek önkéntelen felidézése, és mindenféle összehasonlítás nélkül tudod élvezni azt, amit ez a stuff nyújt. Mert amit nyújt, az úgy jó, ahogy van. Ez a durva jó game! Mivel a Wii mozgásérzékelős lehetőségeit csak csírájában használja ki, el tudnék képzelni egy PS3 verziót is belőle. (Bocs, ezt nem tudtam kihagyni.)

## SUPER PAPER MARIO

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1 játékos, 16:9

✓ sok új ötlet a dimenzióváltásra kihegyezve
X pár dolog nem előnyére változott a sorozat előző részeihez képest

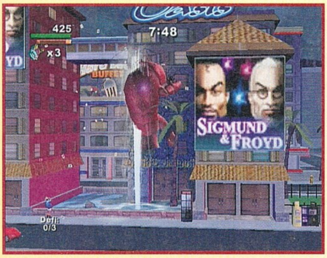
**8 pont**

# NICSAK, EGY ÚJABB LÁTOGATÓ!
# MARADJ EGY IDŐRE...
# ...VAGY MARADJ ÖRÖKRE!




A videojáték-történelem egyik legnagyobb klasszikusának remake-je 2007 júniusában érkezik az 576 Shopokba, Sony PSP és Nintendo DS konzolokra! Keresd a legendát boltjainkban és webáruházunkban!

www.576.hu










A **Rampage** sorozat az igazi nagy klasszikusok csapatát erősíti. Ott volt a játéktermi gépek megjelenésének és elterjedésének hajnalán, és ott volt a házainkba/otthonaik nappalijába besomfordáló konzolozás időszámításának kezdetén is. Jómagam is emlékszem még az ATARI verzióra, és ahogy nézem, a Rampage szörnyei még mindig itt vannak 2007-ben is, köztünk járnak, rombolják az épületeket, leamortizálják a rendfenntartó erők egységeit, és élve felfalják a veszettül menekülő civileket. Ezúttal egy Wii reinkarnáció került a kezeim közé, lássuk tehát, a már egyéb platformokra megjelent **Total Destruction** milyen teljesítményt nyújt a Nintendo revelációján.

Mivel sosem voltam nagy Rampage rajongó, ezért sosem értettem, hogy bizonyos számú találat és tetemes mennyiségű ólom magukba gyűjtése után az addig hatalmas, több méter magas monsztereim vajon milyen okból változnak vissza, és kacsáznak el a hátsó kijárat felé, immár emberi alakban. Nos hát, azt mondják a jó pap is holtig tanul, és mivel a Total Destruction „komoly" sztorivezetéssel és körítéssel került a boltok polcaira, annyival legalább okosabb lettem, hogy a Scum Soda nevű, kísérleti stádiumban lévő üdítőital mellékhatásaként válnak őrjöngő szörnyekké szegény delikvensek. A játék egyébiránt nem mellőzi a – könnyen kitalálható, és klisés – humort sem, így legalább egyszer érdemes megnézni a nem túl jó minőségű, és az egyszerűség jegyében fogant CG videókat.

Négy, lényegében nem túlságosan különböző, de azért a menetüket tekintve némileg eltérő játékmódban vághatunk neki a rombolásnak: A fő módusz a Campaign, vagyis a hadjárat, amit a világ összes nagyvárosa ellen megindítunk szörnyeinkkel. Ebben – ellentétben a másik három játékmóddal, ahol négy a játszható karakterek száma – csak két játékos közös munkájával tehetjük földdel egyenlővé a nagyvárosokat. Na persze ezt ne vegyétek szó szerint, hiszen csak néhány rövid házsorról beszélhetünk, amit a game hibásan blocknak, azaz tömbnek nevez, pedig nem háztömböket kell szétrombolnunk, hanem csak házsorokat, amint ahogy azt az előbb már mondtam. A területek egyébként nem járhatóak be szabadon, egy laza kétdimenziós síkban folyik az akció, akárcsak a klasszikus részekben, és amikor sikeres volt a megsemmisítés, egy „házréteggel" hátrébb enged minket a program, majd kezdődhet minden elölről.

Az akció valóban oldschool módra folyik, vagyis rombolhatjuk az épületeket lentről a földről, oldalról a talajról, de mint ahogy már a sorozatban megszokhattuk, fel is mászhatunk az oldalukon, és a falakba kapaszkodva is csépelhetjük azokat. Az erőteljes fizikai bántalmazásnak idővel aztán minden szerencsétlen épület megadja magát, és először csak betekinthetünk az ott lakók életébe, ami általában a lakók elfogyasztásával jár együtt, majd ha eleget gyepáltuk már az építményt, az szép csendben magába roskad, és összedől. Ez az összedőlés egyébként elég furcsa, hiszen maximum profi robbantási szakértők tudnak úgy megsemmisíteni halára ítélt épületeket, hogy azok önmagukra boruljanak, ám ez most a játékban is így van – igaz, mindig is így volt. Fel is mászhatunk az épületek tetejére, hogy rajtuk ugrálva szintén igen nagy károkat okozhassunk szerkezetükben. Ezt persze nem nézik jó szemmel a humanoidok sem, és nagy sietve ránk küldik a rendőrséget, meg a különféle rendfenntartásra specializálódott egységeiket, akik kezdetben még csak gyalogosan özönlenek, de a későbbiekben harckocsik és helikopterek formájában zúdítják ránk a barátinak éppen nem mondható tűzet. Mivel azért szörnyeink is véges életerőcsíkkal rendelkeznek, lehetőleg minél hamarabb végezzük ki a minket molesztáló humánerőforrásokat.

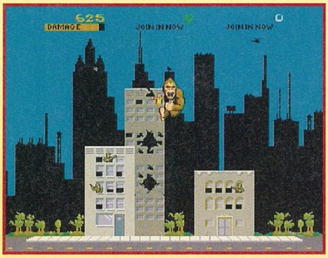
Városból nyolc darab található a játékban, ami nyolc igencsak eltérő pályát jelent, persze csak külalakjukban, hiszen azért mindenhol csak épületek vannak, amik lerombolásra várnak. A helyszínek az adott kontinens adott országának adott stílusára hajaznak, tehát a rájuk jellemző épületekkel és lakossággal fogunk találkozni. A civilek egyébként jópofák, mert sokszor megállnak bámészkodni, fényképezni, meg hasonló baromságra képesek. Pályánként sok egyedi húzással találkozhatunk (áramütést okozó neon hirdetőtáblák, vizes árkok), és persze egymillióféle ikont verhetünk ki az épületekből, amik pozitív illetve negatív irányban egyformán befolyásolhatják a közérzetünket. Értsd: van, ami gyógyít, de van, ami károsan hat az energiacsíkunkra. Ikonoktól és rombolástól függően különféle transzcendens állapotba eshetünk, például időbonuszt kapunk, vagy bejöhet az „ultimate rampage" mód, amikor extra pusztításra leszünk képesek, igaz csak rövid ideig. Mivel a három klasszikus szörnyen kívül (George, Lizzie, Ralph, ha valaki nem tudná – ejnye) majdnem 40, eltérő tulajdonsággal rendelkező monszterrel találkozhatunk a játékban (leírás róluk a szörnykártyák hátulján), érdemes minél többet kipróbálni, hiszen sok különféle speciális támadással rendelkeznek, az amúgy közepes mennyiségű alapmozdulatokon kívül. A további játékmódokban mindössze a játékszabályok változnak: van, amelyik időre megy, és van, ahol a legmagasabb pontszám a cél. Ja, ki ne felejtsem: a hadjáratban megküzdhetünk minden pálya végén Dr. Vectorral is, aki a Scum Soda okozta szörnyű mellékhatás ellen küzdő csoport vezető tudósa.

Grafikailag a cucc közepes, a hangok meg olyan semmi extrák. Szerencsére most az irányítás sem igényel különösebb bűvészkezeket, mivel a legtöbb funkció elérhető a gombokról is, csak néha kell odacsapdosni a Wiimote-tal.

Amit most leírtam, az mind szép és jó, és még fedi is a valóságot, ám összességében a játék nem igazán éri meg a többtízezer forintot egy átlag gamernek, hisz ez egy a hőskorban sem túl nagy agymunkát igénylő produktum reinkarnációja, ami felett véleményem szerint már jócskán eljárt az idő. Csak fanatikus rajongóknak tudom ajánlani, nekik viszont mindképp, mert a fansite-okon mindenhol 8-10 pontos értékeléseket kapott. Retro…

*Dexter*




### MARTIN BELESZÓL!

A négyjátékos mód miatt partijátéknak ajánlom. Magányos Wii tulajoknak nem a legjobb választás.

## RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

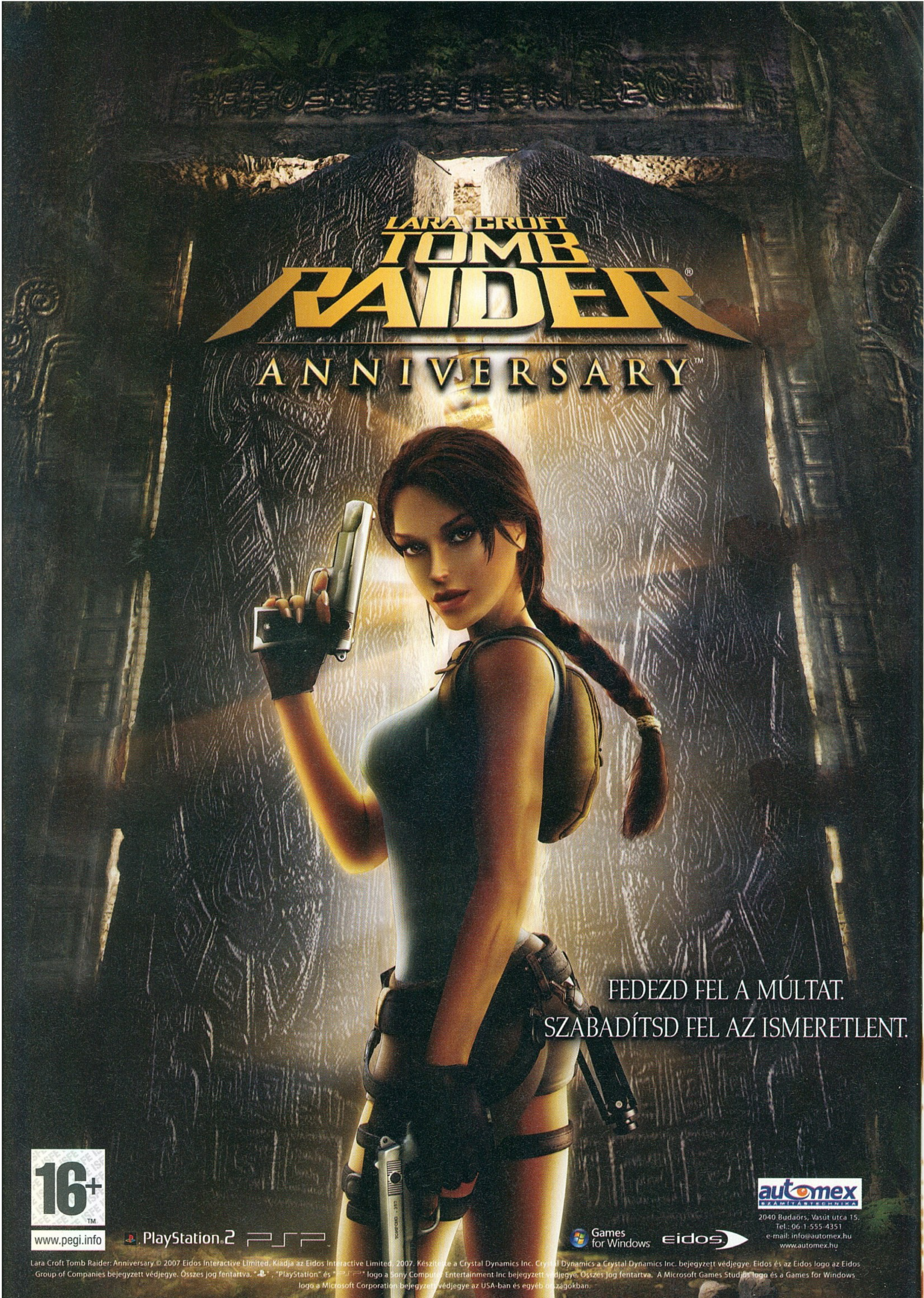
**MIDWAY**
**MÁS VERZIÓ: PS2, GC**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1 - 4 játékos

✔ régi klasszikus új köntösben
X az egyszerűsége felett eljárt már az idő

**4.5 pont**



LARA CROFT
TOMB
RAIDER®
ANNIVERSARY™
FEDEZD FEL A MÚLTAT.
SZABADÍTSD FEL AZ ISMERETLENT.
16+
www.pegi.info
PlayStation.2
PSP
Games for Windows
eidos
automex
SZÁMÍTÁSTECHNIKA
2040 Budaörs, Vasút utca 15.
Tel.: 06-1-555-4351
e-mail: info@automex.hu
www.automex.hu
Lara Croft Tomb Raider: Anniversary © 2007 Eidos Interactive Limited. Kiadja az Eidos Interactive Limited, 2007. Készítette a Crystal Dynamics Inc. Crystal Dynamics a Crystal Dynamics Inc. bejegyzett védjegye. Eidos és az Eidos logo az Eidos Group of Companies bejegyzett védjegye. Összes jog fentartva. "PlayStation" és "PSP" logo a Sony Computer Entertainment Inc bejegyzett védjegye. Összes jog fentartva. A Microsoft Games Studios logo és a Games for Windows logo a Microsoft Corporation bejegyzett védjegye az USA-ban és egyéb országokban.



manga
közösség
kult
anime
NE KÖVESD - CSINÁLD A TREND
Anime-ajánlók • Manga-inzert • Oldboy • Rámen • DJ Sisen • Toyou vagy Tojó?
07
01
MONDO
問答
JAPAN IS HERE
UDVARLÁS MECHÁKKAL
FULL METAL PANIC
HOTLINE A KÁRHOZATBA
POKOLI LÁNY/JIGOKU SHOUJO
GOTHLOLI MIKROFONNAL
PRINCESS AI
2007. május • I. évf. I. szám • 700 Ft
BEMUTATKOZIK:
ANIMAX
HAVONTA
AZ ÚJSÁGOSNÁL
mondomagazin.hu

# TIBER-SEPTIM




Bár a valós idejű stratégiák műfaját a közhiedelemmel ellentétben nem a '92-es Dune 2 találta fel, a Westwood alapvetése mindenképp hozzájárult ahhoz, hogy két generáció videojáték élményének alapja egy a manapság korántsem annyira támogatott stílus legyen. Ha a Dune 2 lefektette az alapokat, akkor a 3 évvel később landolt és szintén Westwood jegyezte Command and Conquer újradefiniálta azt – igaz, a sikerre kisebb árnyék vetült a későbbi konzolos portok kapcsán. RTS-t konzolra átültetni olyan, mint díjnyertes színházi előadást napszemüvegben megnézni: valami csak-csak látszik, de a lényeg elvész. A lényeg pedig a kontroll, a csatatér, az egységek és az egész játék felett, ezt pedig még egyetlen PC-ről átcibált játéknak sem sikerült elérnie, igaz, a megközelítés már más tészta. Ha gondtalan landolást nem is, de remek kezdőlépést a Battle for Middle Earth 2 tett X360-on pár hónappal ezelőtt, a **C&C3** pedig felcsatolta a hétmérföldes csizmát, hogy ismét egy nagyot ugorjon előre.

## ÓDA A TIBÉRIUMHOZ

Ha esetleg valaki lemaradt volna ki tudja hány előzményről, pepitában: a Command and Conquer univerzum alapját két frakció örök harca adja. A GDI és a gonosz oldalt képviselő NOD nem csak a Föld feletti dominanciáért, de a túlélésért is küzd, mivel a bolygót a tibérium okozta fertőzés ostromolja. A tibérium egy zöld kristály, ami úgy néz ki, mint a Supermant lefegyverző kriptonit, csak itt nincs egy piros köpönyeges ember sem, akinek természetfeletti képességeit korlátozná. Vannak viszont emberek, akinek megakad a torkán az ásványvizes palackokba nehezen beletuszkolható kristály és inkább feldobják a talpukat – persze nem saját akaratukból. A bajok ott kezdődnek, mikor a NOD vezére, minden idők egyik legenigmatikusabb gonosza sokadszorra ragad fakanalat, hogy alaposan felkavarja a tündérrózsás boldogság sűrű szószát. A sztori kissé bugyutának és vérszegénynek tűnik (mert az is), de a C&C sosem erről, hanem az események tálalása miatt várt ismertté – a rajongók legnagyobb örömére a Westwood esszencia eme értékes darabkáját nem sikerült a nagy EA fúzióval kivágni az ablakon, mivel a harmadik sorszámozott epizód egy olyan teljes joggal eltemetett technológiához nyúl, amely úgy 12-13 éve volt népszerű. A kulcsszó: blue-box. Mi az a blue-box? Az a kék vagy zöld vászon, amit a nagyontökös-nagyonlátványos hollywoodi filmek forgatásakor alkalmaznak a szakik a digitális effektvarázs előhívásához. A fordulatokban gazdag történet ezért közepesen jó színészek és valós / digitális díszletek előtt forgatott HD filmek keretén belül gördül egyre előrébb – a stábot ezúttal a Sam Fisher hangjaként ismert Michael Ironside viszi a hátán, de a C&C3 felvonultatja többek között a LOST, a Battlestar Galactica és a Dr. House gárdájának több sztárját is. Kissé bugyuta, kissé túljátszott, kissé nagyon alacsony költségvetésűnek tűnő neo-retro átvezetők? Lehet, de az tény, hogy rövid időn belül nagyon megszerethetőek.

A játékos ott csöppen az eseményekbe, amikor a GDI erői Washington közelében erőteljes NOD csoportosulásra lesznek figyelmesek, így rögtön az akció közepében találhatja magát minden szerencsés vállalkozó, feltéve persze, ha balga mód kihagyta a tutorialt. Ami nem jó. Nem jó, mert a nélkül szegény békefenntartók családjai nem kitüntetéseket, hanem halotti bizonyítványokat akaszthatnak ki a falra, a C&C sava-borsa ugyanis az irányítás. Azt pedig a másfél tucat lépcsőből álló tutorial nagyon-nagyon alaposan és szájbarágósan elmagyarázza, méghozzá interaktív s ezért roppant hasznos formában. Aki próbálta a Battle for Middle Earth 2-t körülbelül tudja, hogy mire számíthat, ám a C&C több változást is eszközöl, így helyzeti előnyben a veteránt BfME rajongók sem lesznek. Fussuk át gyorsan: a C&C alapvetően a kontroller teljes egészét lefedi. A jobb analóg kar értelemszerűen a kameramozgásért felel – zoomolás, döntés és forgatás, scrollozás –, a bal pedig a kurzor feladatát látja el. Az éppen a képernyőn lévő összes egység kijelöléséhez elég csupán a jobb ravaszt, majd az A gombot lenyomni – apropó A gomb, az A „a nagy mágikus billentyű", amivel minden megoldható. Egy adott pontra vezényelhető a kijelölt csapat, az A gombbal kipécézhető az ellen, az A gomb maga a megtestesült menübarangolási túlélőegység.

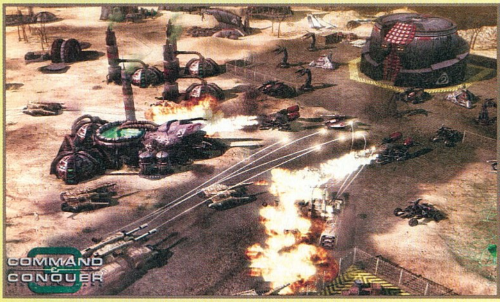
A C&C3 által bemutatott interfész kifejezetten barátságos, mivel letisztult, sallangtól mentes és könnyen átlátható, legalábbis azok számára, akik böszme nagy nagyfelbontású televíziókkal rendelkeznek, mert a feliratok és az ikonok mérete bizony kicsi: no nem annyira, hogy ez a játszhatóság rovására menne olyan nagy mértékben, de éppen eléggé zavaró ahhoz, kisebb problémát jelentsen. Mielőtt előreszaladnánk a technikai részletek boncolgatásához, jobb, ha már most kimondjuk: a C&C bizony nagy felbontáshoz, széles vászonra lett tervezve – a stílus egyszerűen megköveteli a nagy játékteret és a teljes beláthatóságot. Főleg, ha a C&C3-ról van szó: a majd' 40 missziót és két frakciót magába foglaló kampány még a legelvetemültebb stratégákat is meg fogja izzasztani, mert nehéz, méghozzá néhol kínkeservesen, *nagyon nehéz*. A mesterséges intelligencia könyörtelen, a semmiből képes percek alatt magából katonákat ontó bázist felhúzni, azokból hatásos sereget felépíteni és utána átfogó offenzívát indítani. Kétség kívül a C&C3 legnagyobb vonzereje a masszív csataábrázolás, a folyamatos, intenzív és látszólag véget nem érő harc – a modern háborút nem is mint résztvevő, de mint passzív néző is élvezet szemlélni, van abban valami felemelő gyönyör, amikor a neonzölden világító tibériummező mellett egymást szabdalják a

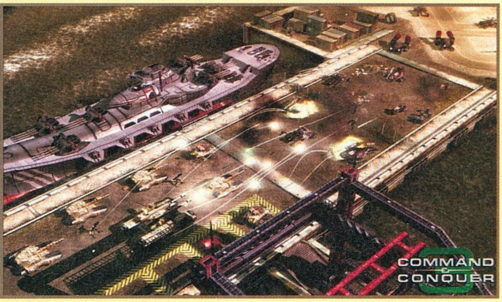


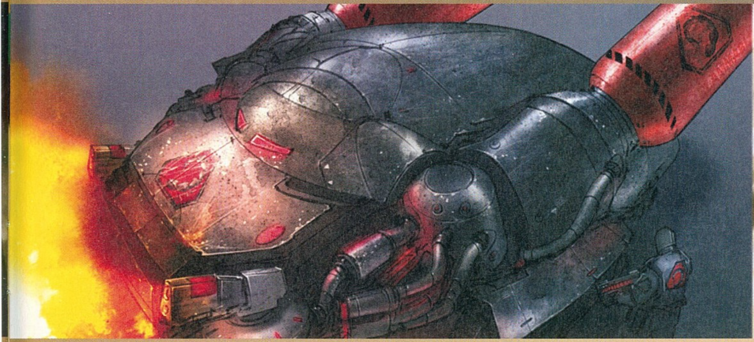






















kétméteres mechák lézernyalábjai, miközben embermagas lábaiknál egyszerű gyalogosok küzdenek az életükért. A három oldal hihetetlenül jól kidolgozott, a békefenntartók szerepébe bújt GDI a gépesített hadosztályban jeleskedik, a NOS a meglepetésszerű támadásokat preferálja – egyik legjobb egysége az öngyilkos merénylő (!) – és... és erről még nem volt szó, de a harmadik felvonás megtöri a két faj hegemóniáját és egy új csoportot vezet be. A Scrinek ecsetelésétől most eltekintenénk, mivel egyértelműen ők viszik a prímet, feltűnésük pompázatos és félelemkeltő – légiflottájuk képes másodpercek alatt mindent elsöpörni a földről, egyetlen összeszedett támadással az utolsó anyacsavarig lebontva egy GDI tankot...

Azok, akik kiterjedt online élményre vágynak most garantáltan nem fognak csalódni, sőt, a PC-s változattól eltérően a 360-as C&C3 sokkal kidolgozottabb és összetettebb multiplayer opció kínál. Van itt szabvány deatmatch és capture the flag – akár gépi ellenfél bevonásával is –, egy adott helyszín védelmét megkövetelő Capture and Hold, az ostromok korát életre keltő Siege, valamint Középföldéről vendégszereplő King of the Hill. A változatos játékmódok mellé változatos térképek dukálnak, a C&C3 e tekintetben pedig nem hazudtolja meg magát.

## A TIBÉRIUM HAJNALA

Ám az átirat sajnos nem mentes a hibáktól, korántsem: mi más, mint az irányítás jelenti a legnagyobb problémát. Vitathatatlan tény, hogy a BfmE2-C&C3 páros szignifikáns előrelépést jelent a tényleg egér és billentyűzet centrikus stílus konzolos megformálása felé, a baj csupán az, hogy eközben a játék átszabása nem történik meg, az alapok változatlanok, masszív várat pedig nem lehet mocsárra építeni, még ha egyes renitens Monty Python alakok meg is próbálták. Mi a bajok egyetemes forrása? A mikromenedzsment. Míg Középfölde esetében az egységek több fős csoportokban voltak irányíthatóak, addig a tibérium uralta világban bizony a legtöbb katona, jármű külön kijelölendő – klasszikus „rajzolok egy négyzetet fölöttük" metódus híján ez pedig vagy egyenkénti kattintgatással, vagy az összes egység kijelölésével hidalható át, nem túl sok sikerrel. Legalábbis az egyszemélyes hadjáratban, a könyörületet nem ismerő mesterséges intelligencia nincs tekintettel arra, hogy a játékmenet nagy részét a térképen való kolbászolás és a kijelölni kívánt egységekkel való bajlódás teszi ki. Nem segít a csoportba rendezés sem, mert mire ez megtörténne, már rég rumoshordók csapjait veri le a NOD / GDI a bázisunk közepén.

Erre jön rá az a csöppet sem elhanyagolható tény, hogy a Command and Conquer 3 **szaggat** – nem kicsit, nem alig észrevehetően, nem masszív csata közben. A képfrissítés messze nem konstans, a játék képes szinte teljesen üres terepen is vad számolgatásba kezdeni, annak ellenére, hogy felhasználható erőforrás lenne a gépben bőven, csak mintha az átirat elkészítése során ez nem ütött szöget senkinek a fejében. Pedig a game kifejezetten szép, a táj, a terep roppant jól felépített, az egységek és az épületek designja pazar, a speciális effektusok pedig remekül feldobják az összképet – a tankok szép kis vájatot hagynak maguk után az úton, a helikopterek rotorja felveri a port a talajról, és így tovább. Mindezt tetézi a folyamatosan szétesni kívánó kép, a rossz ütközéskezelés... szóval technikai szempontból nem túl rózsás a helyzet.

Ám ez senkit se tántorítson el, a C&C3 remek játék, még ha hibáktól is szenved – az irányítás konzolverzióhoz képest használható, a grafikus színvonal megfelelő, a technikai hibák megszokhatóak, az elképesztően összetett multiplayer mód pedig kvázi végtelen szavatossággal támogatja meg a nem mellesleg termetes szingli kampányt.

*Wilson*

### MARTIN BELESZÓL!

Szaggat, nem szaggat, irányítható, nem irányítható: komolyan, kit érdekel? Nem tud mit csinálni az a gamer, aki ezt a fajta játékstílust kedveli. Benyeli a békát. Mert nincs választék. Ez van, ezt kell szeretni. Aki ilyen összetett RTS-ekkel mulatja idejét, az úgyis tudja, hányas a kabát... A látvány egyébként brutál, ha gerjedsz a mütyűrös csatajelenetekre. Következőnek jöhet a Warhammer 40K, még ha szaggat, azt is letojom.



### C&C3: TIBERIUM WARS

EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | jó |

1 - 4 játékos, xbox live
720p/1080i/1080p, dd 5.1

✔ remek rts
X nem tökéletes irányítás

**8 pont**

# ENTER SANDMAN



















PSP-re tudomásom szerint eddig a tavaly megjelent Syphon Filter: Dark Mirror jelentette a csúcsot a lövöldözős-TPS anyagok palettáján, illetve a Killzone és az első Socom említhető még a jobbak közt. Igencsak meglepett, amikor én kaptam ezt az anyagot, mivel még idáig egyetlen Socom-játékkal sem játszottam semmilyen platformon, és a Syphont is csak futólag ismerem, épp csak összevetés szintjén. Éppen ezért fölkutattam minden segítséget, amiről csak úgy gondoltam, jól jöhet, és végül nem volt más választásom, belemélyültem a cuccba. Már most mondom, hogy az első Socomnál (amelyet szintén megkaptam összehasonlításra) észrevehetően jobb anyag, és főként grafikában, szóval úgy körülbelül az SP szintjén mozog a progi mind tartalomban, mind kinézetben, és ez azt hiszem nagy szó. Még mielőtt belekezdenék, fölhívnám a figyelmet Stil cikkére a 2006 márciusi számban, amely nagyon jó alapot szolgáltat a jelenlegi teszthez.

Annak, aki hozzám hasonlóan most ismerkedne vele, a **Socom Fireteam Bravo 2** egy félig taktikai, félig lövöldözős game, játékmenetre kb. a Tom Clancy-játékok és a COD közé helyezném: előzőnél jóval lendületesebb, utóbbinál meg jóval összetettebb. A sztori szerint egy újonnan megalakult köztársaságba, bizonyos Adzsikisztánba látogatunk, ahol persze terroristák likvidálása lesz a dolgunk, a létező legkülönfélébb, életben is létező eszközöket bevetve. Mit szépítsünk, lőni kell.

## ELIGAZÍTÁS

Az egyjátékos mód a Campaign, ezt válaszd ki. Itt vagyunk tehát a Lobby-ban; nézzünk szét, mert némileg változott az előző részhez képest, persze leginkább csak elrendezésben. A Háromszöggel a profilodat kéred ki, ahol is mindenfélét tudsz módosítani, és az irányítást is megtekintheted itt, bár ezt elég nehéz elsőre memorizálni, inkább játék közben fogsz ráérezni – ha még nem nyomtad az előző részeket, mert sok minden itt se változott.

Van még itt egy érdekes dolog, mégpedig a Crosstalk funkció, azonban ehhez szükségünk lesz a szintén nemrégiben megjelent PS2-es Socom játékra, a Combined Assaultra. Új részek, új karakterek nyithatók így meg a játékban, amiről sajnos azért nem tudok részletesen írni, mert azt nem kaptam meg a PSP-s példány mellé. Mindenesetre tudj róla, ha megvan mindkét game.

A Campaign Lobby-ban az Operation Map tartalmazza az éppen soron következő küldetésünket, a részletesebb leírásért kattintsunk az X-re. A Mission Briefing egyértelmű, az Intel Database-ben a lehetséges veszélyekre hívják fel a figyelmet, az Armoury-ban pedig a fegyverkészletünket tudjuk variálni – külön-külön mind a két karakternél. Change Loadout – ez a tényleges fegyverváltás. Egyszerre két fegyver lehet nálunk, és ezek jellegükben is különböznek, tehát mondjuk egy puska közelre és egy távcsöves távolra. Gondolom szükségtelen mondanom, hogy mindegyik fegyvernek megvan a maga hatótávolsága és pontossága. A jobb oldalon még sok mindent variálhatunk, és ez nyilván a játékoson fog múlni, hogy pl. még egy pakk gyógyító csomagot visz magával, vagy lerakható bombát, esetleg gránátot. Hármat tudunk szelektálni ezek közül, és még marad egy hely a kukker számára is, ami pedig alap. Alul látsz egy olyat, hogy Air Strike és Supply Drop. Az Air Strike-kal megrendelésszerűen légi csapást mérsz az ellenfelekre, a Supply Drop meg plusz segélycsomag, szintén ha a szükség úgy hozza. Ezeket nem muszáj igénybe venned, meg különben is csak viszik a pénzt (CE), úgyhogy döntsd el, kellenek-e. Az így megtakarított lóvéból választhatsz inkább védőfelszerelést, páncélöklöt, ezt mind jobb oldalon. Még a fegyvereknél, legalábbis bizonyos típusoknál tudunk scope-ot venni, vagy épp hangtompítót, de jól gondold meg mit kérsz rá, mert egyszeri vétel, és nem adják vissza a pénzt, ha úgy döntesz, hogy mégse az kell. Az itt leírtakat ugyanúgy mindkét karakternél el tudod végezni, kivéve a légi támogatást. Azt, hogy ki lesz a kísérőd, viszont tudod változtatni, méghozzá küldetésenként. Természetesen nem gimnáziumi kalandokról fogtok csacsogni az út során, szóval lássuk ki miben jó.

**Wraith** – Rendkívül higgadt pasas, soha nem veszíti el a fejét. Hangtalanul jár, oson, cserébe viszont nem túl erős. Álcázásban van leginkább otthon, áldozatához közel kerülve igen nagy hatásfokkal ártalmatlanítja azt. Válaszd csendesebb küldetésekhez. A hangtompított M4A1-et preferálja.

**Bronco** – Egy Harvardon végzett óriás, jó humorérzékkel (vele talán mégis lehet majd csacsogni). Elsősorban nehézfegyverekkel érzi magát elemében; ne kérd meg, hogy hangtalanul lopózzon az ellenfelek mögé, mert nem fog neki menni. Válaszd akkor, ha sok az ellenség, csak úgy nyüzsög, és a kiiktatásukhoz elsősorban tűzerőre és állóképességre van szükség. Ő az M60E3-at szereti.

**Lonestar** – Egy régi ismerős, az előző Socomban ő szolgált melletted. Mesterlövész, távolról halálos fenyegetés mindenki számára. Neki a legjobb a célzása, viszont minden másban elég átlagosnak mondható. Ideális olyan küldetésekhez, ahol nagy a belátható terep. Szíve választottja egy SR-25.

Ennyi beállítás után már igazán remeghet az ujjad a ravaszon: menj a Deploy-ra, és nyomj X-et és GO. Ja, majdnem elfelejtettem: a te neved Sandman, az előző Socom főhőse.





















## SELECT MISSION

A kezelésre nem árt külön kitérni, tekintve, hogy elég összetett és könnyű benne elveszni. Analóg kar a mozgás: előre, hátra, és a fordulás – ez tiszta. Ha oldalazni akarsz, mozgás közben tartsd lenyomva a bal ravaszt. A d-pad jobb a Freelook. Ekkor az analóg karral nem az emberedet mozgatod, hanem a célzást irányítod. Ebből is következik, hogy főként biztos helyről való tüzeléshez, pl. sniperezéshez használható. Tudsz azonban ebben a módban is mozogni, ha lenyomva tartod a bal ravaszt: ekkor az előbb már leírt előre-hátra-oldalazás szerint tudsz mozogni. A d-pad fel az FPS mód. Ugyanúgy működik minden, csak belső nézetben. Pár fegyvernél ezzel tudsz zoomolni is. D-pad le: ezzel váltasz vissza TPS módra. Van még a d-pad bal, ez az inventory-d: nyomva tartva láthatod, hogy melyik gombbal milyen fegyverre, vagy másra tudsz váltani, legyen az gránát, vagy távcső. A Háromszög röviden lenyomva: áll/guggol/fekszik. Hosszan nyomva tartva pedig az épp kézben tartott fegyver és gránát között váltasz: ezeket a legkönnyebb összekeverni, nem árt begyakorolni már az elején. A Körrel adsz utasításokat a társadnak. Négy utasítástípus közül választhatsz: a taktikai a lőj/ne lőj/poziciót tartsd/kövess kérdéskörre vonatkozik, a Deploy-ban különböző fegyvereket vetetsz be vele, a Cover Targettel megkéred, hogy fedezzen, a Move to Crosshairs-szel pedig oda küldöd, ahova a célzókád néz. Ismét csak érvényesül az előbbi szisztéma: röviden benyomva ez a menü jön be, hosszan benyomva pedig a már előzőleg kiválasztott utasítást végezteted el újra, hogy ne kelljen minden egyes alkalommal belemenni és kiválasztani ugyanazt. A Négyzet az újratöltés, és pár speciális funkció, mint pl. az ajtónyitás vagy az ellenfél lefegyverezése, de ez mindig az adott helyzettől függ. Végezetül pedig a lövés: jobb ravasszal célzol, X-szel lősz. X-szel aktiválod továbbá a bombákat is. Ha több célpont is van, akkor a bal ravasszal közvetlenül tudsz váltani köztük, anélkül hogy újra be kéne őket célozni. Van még egy nagyon fontos gomb, a Select. Ezzel hívod elő a térképet, részletes jelmagyarázattal, és a teljesítendő feladatokat is itt követed nyomon. Hasznos funkció, rengeteget használtam.

A játékban még két fogalom szorul magyarázatra. A Command Equity (CE) szolgál pénz gyanánt, amiből fegyvereket, felszerelést vagy ruhát vásárolsz. Annak alapján kapod, amilyen jól az egyes küldetéseket végrehajtottad: ezt a program ezernyi szempont alapján vizsgálja. A másik a Local Influence (LI), ami pedig a helyiek bizalmát fejezi ki: minél magasabb ez, annál inkább hajlandóak segíteni a nyomozásod, és ez a hírszerzésben is megnyilvánul. Erről a későbbiekben lesz még szó.

## JÁTÉKMENET

Az első küldetés során egy lelőtt helikopter körülményeit fogod kivizsgálni. Először itt találkozol a grafikával, mely mint már említettem mindenképp szebb, mint az első Socomban. A látványon belül is a leginkább meggyőző elem a távolság, ugyanis egészen messze ellátsz, és még külön rá is tudsz zoomolni mindenre. Ezenkívül a pályák is jó nagyok, beakadásnak vagy szaggatásnak még sincs nyoma, egy-két grafikai glitch azért előfordul, de számottevően nem ront az összképen. A hanghatásokkal és a zenékkel megint csak nincs gond: a központtól folyamatosan kapod az infókat, társad dumál melletted, és a terroristák is helyi nyelven szólalnak meg. A hó ropog a talpad alatt, a víz csobban, és a fegyvereid is „szépen” szólnak. Az audiovizuális rész tehát rendben van. Szerintem mindenképp fülhallgatóval érdemes nyomni. Az irányítással sincs gond, egészen addig, amíg csak gyalogolni kell. Az akció a PSP-n már megszokott módon zajlik: a célzás amolyan fél-automata, nagyjából az ellenfél közelébe ügyeskeded a célkeresztet, majd a jobb ravasszal befogod. Nem akarom leírni megint, hogy miért kényszerül ilyen megoldásra a program, maradjunk annyiban, hogy ezt is meg lehet szokni, bár szerintem ezzel pont a lényegétől fosztja meg a játékost, de ez szubjektív. A játékot nyomhatod taktikusan és nyomhatod elszánt rambóként is. Guggolva az ellenfelek háta mögé tudsz settenkedni, és ilyenkor a Négyzettel egy késszúrással elintézheted őket. Humánusabb módszer, és egyben kifizetődőbb, hogyha puskatussal arcon csapod őket, a második után meg fogják adni magukat. Ilyenkor – ismét csak a Négyzet segítségével – lefegyverezheted őket, ekkor a LI pontjaid száma növekszik (két lövés is megteszi ahhoz, hogy megadják magukat). Társad néha sürgős orvosi ellátásra szorul: ugyancsak a Négyzettel, amikor a közelében vagy, ilyen módon föl is tudod őt éleszteni (ő téged nem). A medipakeket jól oszt be, mert amennyire könnyűnek tűnik az elején a játék, a pályák végére rendszerint így is alig marad valamid, és ugye itt nincsenek checkpointok: ha meghalsz, elölről kezded az egész missziót – amelyekből egyébként 14 van. Nekem Lonestar bizonyult a leghasznosabb társnak.

Kissé faramuci a helyzet, ugyanis eddig mindegyik immáron említett PSP-s lövöldözős anyag 9 pontot kapott. Úgy néz ki, ez alól a Socom 2 lesz a kivétel, mert bár tartja a színvonalat, és kb. ugyanúgy teljesít, mint tavaly ilyenkor az elődje, csakhogy közben volt egy Syphon Filter is. Úgyhogy a pontszám ne zavarjon meg, a két Socom közül mindenképp ezt szerezd be; ha rajongó vagy, akkor meg úgyis megvetted már. A Syphon nekem valamivel jobban tetszett.

*Bixbite*

### MARTIN BELESZÓL!

Komoly odafigyelés igénylő, sokgombos, sokmenüs játék, amely komplexitását tekintve valószínűleg azon a határon mozog, amely a hordozható és az otthoni „tévés” konzolok között húzódik. Hogy őszinte legyek, én kutyafuttában nem állnék neki ebben egy küldetésnek, mert itt azért eléggé rá kell koncentrálni a történésekre, ha a küldetések során eredményt akarsz produkálni. Érett, tapasztalt gamereknek ajánlom.




### SOCOM: US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2

**SONY**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 - 16 játékos (16 online), wifi

✔ tartalmas, online multiplayer
X túl profi egy átlagjátékosnak

**8.5 pont**




# „HI! TENNIS GAME!”








Óriási teniszláz van mostanában, hisz egyre-másra jelennek meg a nagy szériák legújabb részei a nagykonzolokra és a handheldekre is, most például a Smash Court 3 – úgyhogy egy összehasonlítás most tényleg adta magát, főleg a PSP-s Virtua Tennis 3-mal.

## SZERVA

Először is lássuk, kik nincsenek itt a nagyok közül. A férfiak közül leginkább Rodick és Hewitt hiánya szúr szemet, a nők közül pedig a két Williams-é, valamint Clijsters-é, illetve mintha orosz teniszezők közül is kihagytak volna párat, de hát Sharapova itt van, a többi meg tökmindegy.

A kezelésről kicsit bővebben: X a nyesés, Háromszög az emelés, a Négyzettel laposan ütöd, a Körrel kicsit emelsz rajta. Kezdetben nem sok különbséget fedeztem fel köztük, de ahogy haladtam előre, rájöttem, hogy valóban nagy szerepe van, mikor mit nyomsz. Érdemes betanulni, mert minden helyzetben és talajon más a megfelelő ütésfajta, ahogy a valóságban is. A játékmenetről ezzel szemben rögtön elsőre megállapítható, hogy jóval nehezebb, mint a Virtua Tennis 3. Nehezebb, lassabb, visszafogottabb, viszont épp ezért nyújthat kihívást azoknak, akiknek elegük van a VT3 két gombnyomásra megnyerhető meccseiből. R a futás, ennek a használatát is gyakorolni kell. Ismét csak a VT3-mal összevetve: az akkor is fun, ha semmit sem tudsz róla, ez először iszonyú nyögvenyelős. Ki-ki döntse el mennyire veszi komolyan.

### MARTIN BELESZÓL!

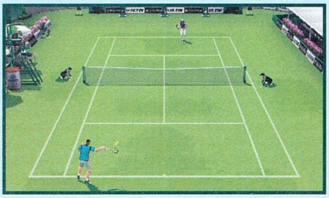
Problémásabb, kissé komplikáltabb, nem annyira „könnyed játéktermi” tenisz, mint a Virtua Tennis 3, de ettől függetlenül bátran ajánlom. Nehezebb vele boldogulni, nehezebb nyerni, szóval ez egy jó kis kihívás.

## HÁLÓ

A játékmenet valamivel lassabb a megszokottnál, épp ezért legalább azt a pár trükköt érdemes tudni, amivel földobhatjuk a meccset. A Négyzettel vagy a Körrel szerválsz, és addig a felvillanó pontig kell lenyomva tartani valamelyiket, ami megjelenik a labda kerül, de ha csak simán lenyomva tartod, akkor is nagyobbat üt, szóval ez nem teljesen világos. Amikor ellenfeled olyan labdát üt, amire le tudsz csapni, egy fénylő pont jelzi a pályán, hová fog pattanni. Ilyenkor rohanj föl a hálóhoz (R), és még azelőtt üssél, mielőtt leesne; ha szerencséd van, ezt már nem tudja visszaadni. Fontos, hogy ha Négyzetet nyomsz, nagy valószínűséggel kiütöd a pályáról, a Körrel tehát jobban jársz. Ha már nagyon lecsapásra áll a zászló, akkor ugyanez sárgán fog villogni, ilyenkor mehet neki a Négyzet is. Emelni csak akkor emelj, ha a másik följött a hálóhoz. Ha nagyon nem történik semmi, akkor érdemes neked is fölmenni, de ha tartósan ott játszol előbb-utóbb beszopod. Elég gagyi egyébként, hogy az ütőtől még egy méter távolságra is gyakran úgy veszi, hogy beleütöttél, de hát ezzel csak nekünk lesz könnyebb, ne haragudjunk rá ezért. A kiütött labdákat a Háromszöggel meg tudjuk challenge-elni, ekkor bejön a sasszem és megnézi a vonalon volt-e vagy sem, ez tök jó.

Az Arcade mód egyszerű. Érdekes, hogy nem a világranglistán elfoglalt helyezetek szerint nehezedik, hanem meccsszám szerint, mert az nem igaz, hogy egy Bonfilst nehezebb legyőzni, mint egy Federert (válaszd ki Nadalt, és szinte fix, hogy első körben összesorsol vele).

A játék központi része a Pro Tour, itt tudsz karriert kezdeni, saját karaktert generálni, bla bla… a szokásos. Ezen kívül választasz még magadnak egy riválist is, akinek a pályafutásának az alakulását szintén követi majd a gép. A karrier során nem egyszerűen csak ügyesedsz, hanem pontrendszer is van. Experience Points: ezekkel lépsz szinteket, nem feltétlenül csak győztes meccsek után jár. Skill Points: a szintlépésnek megfelelő számút kapsz mindig, értelemszerűen ezekkel turbózod fel a skilljeidet, de külön mozdulatokat is tudsz vásárolni. Shop Points: vásárolni tudsz velük, de ide tartozik a stílusod változtatása is (pl. egy új frizkó). A Helpből egyébként minden fontosabb kiderül. A világranglistán 250-ként kezdesz, és ahogy küzdöd fel magad, érkeznek majd a meghívók a nagyobb eseményekre, sőt ami nagyon tetszett, rajongói leveleket is kapsz! A ranglétrán lejjebb helyet foglaló ellenfeleket a gép generálja, és néha elég szánalmas pacekokat képes összeválogatni, legalábbis remélem, hogy ezek nem élő személyekről lettek mintázva.



A grafikáról sok szót nem érdemes ejteni, a VT3-hoz képest nem valami csúcs, de egyébként elég jó. Bár azt nem értem, hogy a közönséget miért nem sikerül egyik játékban se lemodellezni? Olyan, mintha átok ülne a programokon ezzel kapcsolatban.

## TENISZÜTŐ

Sokat gondolkoztam rajta, vajon kinek ajánljam a Smash Court Tennis 3-at, de semmi más nem jutott eszembe, mint hogy ha valaki nincs kibékülve a Virtua Tennis 3-mal, de vágyik egy teniszprogramra, akkor beszerezheti. Elég szép is, elég jó is, elég tartalmas is, és nincs különösképpen nagyobb hibája. De még meg sem említettem a legnagyobb poént! A játékot ugyebár a Namco adta ki, akiknek azért volt pár nagy játékuk az utóbbi pár évtizedben. A Challenge menün belül találsz három minijátékot, ezek közül kettő egy-egy legendás Namco-játékot ötvöz a tenisszel; a Pac-Mant és a Galagát. Mindkettő teljesen elborult szabályok szerint működik, amit sajnos helyhiány miatt nem tudok leírni, de jó buli mindkettő. Ezen kívül van még egy harmadik minijáték is, a Bomb Tennis, amit már nevéből is ki lehet találni, miben módosulnak a szabályok. 7.5 pont. Mit is ír erről a Konzol értékelője? „Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!” Mintha csak erre a programra találták volna ki.

*Bixbite*

## SMASH COURT TENNIS 3

SONY / NAMCO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

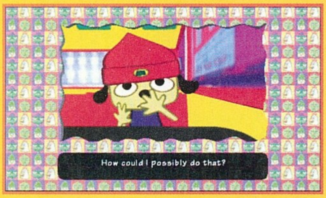
1-2 játékos, wifi

✔ minden benne van
X de kicsit sótlan

**7 pont**

# FIGYELEM, ITT MC PARAPPA A HÁZBAN!












Parappa a sztár! Az ember nem gondolná, hogy egy kutyusnak is lehetnek szerelmi gondjai, én eddig úgy láttam, mindig elég egyszerűen lerendezik az ügyet. Parappánál nincs így. Ráadásul az ő kiszemeltje egy viráglány, Sunnyi Funny (Sunyi Fanni?). Kiskutya, szerelem, mi következik ebből? Naná, hogy rap, csakis rap, és színtiszta rap! Mindez a **Parappa the Rapper**ben, ami az azonos című '96-ban megjelent PS-es játék egy-az-egybeni remake-je.

Parappa tehát fogja magát, és „nekiindul, hogy a városka legjobb mestereitől leckét vegyen" – idézek a régi KByte-os cikkből.

Így van. A játékban hat szintet kell teljesíteni, hogy eljöjjön a várva várt beteljesülés (megporzás?). A game egy cuki intróval nyit, melyben Parappáék a moziból kijövet beülnek egy gyorskajázóba, ahol is megjelenik két idegesítő gyökér, akik ráadásul ultra-bénán is rappelnek, szóval tiszta gáz. De semmi probléma, legalábbis látszólag, ugyanis felbukkan Joe Chin, hogy rendet teremtsen, akiről meg sajnos hamar kiderül, hogy az a tipikus fárasztó szuperhős, aki ellenfeleit is leginkább kopottas dumájával küldi sírba. Parappa úgy érzi, neki is szuperhőssé kell válnia. A megoldás egyszerű: „I gotta believe!", így azt gondolhatnánk, hogy majd gospelt fog énekelni – ehelyett jön a rap, de valljuk be, mi sokkal jobban jártunk így.

## LET'S GET RAPPIN'

A Parappa, ha valaki a képek alapján nem venné le a dolgot, vizuális stílusát tekintve elég egyedi, valahol ott van a South Park és a Loco Roco féle debilségek között, de szerintem azok stílusára is ráver. 2D-s papírból kivágott szereplők illegetik magukat 3D-s stilizált hátterek előtt. Az egész eszméletlenül humoros és jól is néz ki. Mégis, ami a game-et kiemeli a hasonló anyagok közül, azok maguk a zenék. Már első hallásra beköltöznek az ember hallószervébe, nem beszélve a rímekről! Hátborzongatóan jók, hol viccesek, hol komolyak, de kegyetlenül betalál mindegyik. A japán játékgyártás újfent bizonyít ezzel a stuffal, miként a béna erőltetett amerikai műmájer programokkal ellentétben itt a hiphopnak pont azt a jópofa lazaságát ragadják meg, amiért a stílust lehet szeretni.

### MARTIN BELESZÓL!

Ezt most tényleg csak ínyenceknek ajánlom, azt is feleslegesen, mert tuti biztos vagyok benne, hogy ők ajánlás nélkül is megveszik. Ez a game ugyanis történelem.

All right, Parappa, you can go on to the next stage NOW!

Szóval akkor hogyan is kell rappelni? Mindenekelőtt jól. Csak akkor léphetsz tovább, ha minimum „Good" szintre teljesítesz. Nincs más dolgunk, mint ütemre nyomkodni a gombokat, e tekintetben tehát úgy működik, mint egy szokványos ritmusjáték, de garantálom, hogy elsőre sokan félre fogják ütni még a legegyszerűbb kombinációkat is. Ennek az oka az, hogy itt tényleg pontosan el kell találni az ütemet. Először könnyebb, ha a csíkot nézed, de ha ráhangolódsz, később már hallás után is lazán fog menni. Felejtsd el Ludacrist, felejtsd el Snoopot; itt sokkal inkább Grandmaster Flash és Run DMC lesz a követendő példa. Az animációk és a „sztori" is aszerint változik, ahogyan teljesítesz, érdemes már csak ezért is törekedni a minél jobb eredményre. Ha elég jó vagy, egyesek még a legféltettebb titkaikba is beavatnak, pl. Prince Fleaswallow, aki bevallja, hogy még soha életében nem adott el semmit.

Mindaddig azonban, míg csupán Good értékelésre tudtad le az összes szintet, még csak a játék felét láttad. A lényeg itt ugyanis a freestyle! A Cool-szint eléréséhez ugyanúgy két jól eltalált sor kell, mind az összes többi esetében, tanítómesteredet azonban nem lesz könnyű meggyőzni, hogy átadja a terepet. A freestyle lényege, hogy az előtted elhangzott szöveget más ritmusban, de mégis úgy add elő, hogy jól hangozzék. Ezt írásban elég nehéz jól leírni, de az tuti, hogy sok gyakorlás kell hozzá. Példa: Kick, Chop helyett Kick, Kick, Chop, Kick, Kick, Kick, Chop, ahol az első Kick és az első Chop a helyén van, a többit csak te költöd hozzá. Ha érdekel a téma, a neten olyan videókat találni, hogy el se hiszed! Freestyle-módban aztán mondhatsz, amit akarsz, az úgyis szituációtól függ, a lényeg, hogy ütemre legyen. Eszméletlen animációkat hozhatsz így be. A végén elérkezünk a fináléhoz, ahol egy csótány az MC a színpadon, és az ő kezében a mikrofon.

*De ha úgy döntesz, hogy átveszed, jobb ha már az elején megnyered. Alakítsál, ha kell a nő, nem lehetsz örökre kismenő. Figyelem, figyelem, itt Parappa most a házigazda, mozdulj be te is kicsi gizda. Kezeket fel és hóóó!*

## YOU GOTTA BELIEVE!

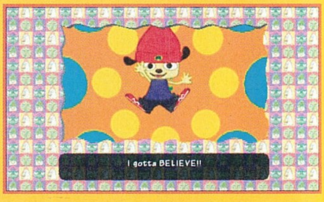
Sok dolog van, amiért a Parappát szeretni lehet, de én úgy gondolom, hogy leginkább a halálos fazonok miatt. Parappa csúcs, Sunny tündéri, és akkor még nem beszéltünk a mestereidről. Prince Fleaswallow pl. hamisítatlan bezöldült jamaikai stílusban adja elő magát, Mooselini hozza a '90-es évek elejének női rapjének, pl. a Salt'n'Pepa-nak stílusát, Chop Chop Onion meg egy kung-fu mester reppesített változata, hagymafejjel!

Mikor Martin szólt, hogy eredetileg ő írta volna a cikket, azt éreztem, hogy valami nagyon pazar dolgot kell összehoznom,










de ez a játék végül is önmagáért beszél. A Parappának egy nagy hibája van, de az sajnos tényleg nagy: rövid! Hat pálya, ez még kezdőknek is egy laza délután alatt megvan, és bár könnyű rákattanni, valamint ott van még a freestyle mód, de azt valószínűleg csak a megszállottak fogják nyomni. De ha még sosem találkoztál vele, és kicsit is bírod a ritmusjátékokat, vagy csak csíped az elborult dolgokat, akkor így is KÖTELEZŐ!

*Grandmaster Bix*

### PARAPPA THE RAPPER

SONY
MÁS VERZIÓ: PS

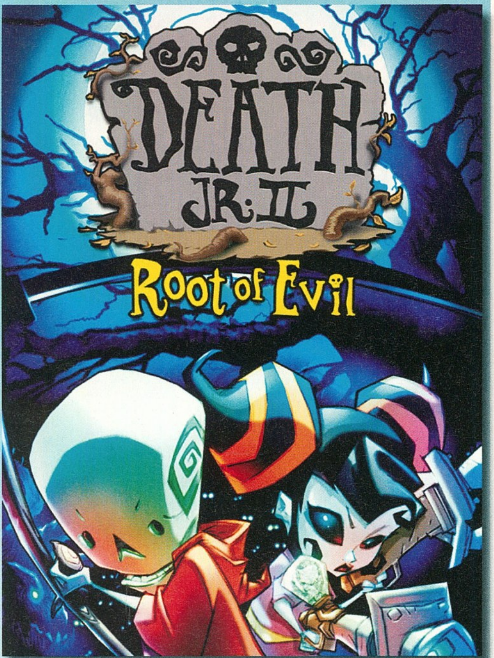
| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1 játékos (4 online)

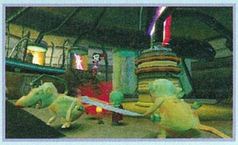
✔ minden tökéletes, kivéve hogy...
X hat pálya, rövid, és csak egy remake

**8 pont**

# A HALÁL KISINASA





Habár az első PSP-s játék volt, amely mozgásban is megmutatta magát – és nem egy állkapcsot leszaggatott korai verziója ellenére –, a Death JR. megjelenése után mégsem aratott osztatlan sikert: nem meglepő. Habár grafikailag mindenképp az élbolyba tartozott, minden más kulcsfontosságú területen (sztori, játékmenet) elbukott. Minden negatív kritika és vásárlói vélemény ellenére a Backbone és a Konami tesz egy második kísérletet, a halál kisebbik kiadása visszatért.

## ÉN, A HALÁL

A bajt ez alkalommal maga Death Jr. és ügyeletes társa, Pandora okozza, mikor egy iskolai feladat során véletlenül kinyitnak egy bábot, amely a démonnőt, Furit rejtette belsejében. Furi természetesen azonnal a világ módszeres elpusztításába kezd, így a páros átvedlik világmegmentő szerepkörbe.

A **Death Jr. 2** lényegében pontosan ugyanaz a középszerű platformer, amilyen első bemutatkozásakor is volt. A kezdetben izgalmasnak tűnő történet már az elején teljes unalomba fullad, semmi csavart, humort vagy bárminemű izgalmat nem tartogat, így a legjobb esetben is a játékmenetnek kéne ellensúlyoznia a hibákat. Miben is újítana a DJ2? Lényegében semmiben, a szokásos ugráláson, orbgyűjtésen és támadáson felül lényegében semmi mást nem képes felmutatni, de ez nem meglepő, tekintve a teljesen lineáris, kreativitást mellőző pályadesignt, a néhol kissé túlbonyolított és pontatlan irányítást – utóbbi legérdekesebb momentuma mindenképp junior oldalazós támadása, melynek során sacc per kábé négy gombot kéne egyszerre nyomva tartani. A két karakter gyakorlatilag semmiben sem tér el egymástól, az egyetlen különbség az, hogy Pandora nem kaszával, hanem korbáccsal támad, de ugyanazokat a támadási formulákat használja, mint párja. Azt azért mindenképp érdemes megemlíteni, hogy a fegyverek legalább továbbfejleszthetőek, még ha ennek túl sok értelme nem is nagyon van, mivel minden ellenfél két-három csapással a másvilágra küldhető.

Pozitívum azért akad a sok negatív elem mellett – ilyen a grafika. A DJ2 meseszépen néz ki, néhol nem kicsit hozza egy a PS2 életének közepéről származó stílustárs színvonalát: minden rendesen be van világítva, a fény-árnyék hatások jók, a színpaletta pedig tökéletesen illeszkedik a túlvilági témához. Csak ne lenne még mindig olyan gyatra a kamerakezelés, ne lenne annyira sótlan a sztori, ne lenne az egész játék annyira középszerű… majd a harmadik epizód…?

*W*

### DEATH JR. II

KONAMI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | közepes |

1 - 2 játékos (2 online), wifi

✔ remek grafika
X középszerű

**6 pont**

# A MENEKÜLŐ EMBER




Amikor 15 évvel ezelőtt három viking – Erik, Olaf és Baleog – átmasírozott a képernyőn, hogy legyőzzék az ördögi Tomatort, senki sem gondolta volna, hogy ekkora nyomot hagynak maguk után; és ekkora űrt. A platformerbe oltott logikai játékok az eltelt évek alatt kikoptak és mára teljesen eltűntek a palettáról, így a 2005-ös Exit nem csak meglepetést, de igazi felüdülést is hozott. A Taito játéka valahogy teljesen a radar alatt maradt, annak ellenére, hogy már első próbálkozásra egy jól működő gépezetként kattogtak a fogaskerekei. Hogy lemaradásunkat pótoljuk, most górcső alá veszszük, rögtön a folytatást!

## S.O.S.

Mint a legtöbb platformjáték, az **Exit 2** sem bonyolítja túl a dolgokat. Főhőse, Mr. ESC igazi menekülőember – foglalkozása bajba jutott emberek megmentése. Az Exit 2 megközelítőleg 100 pályán át mutatja be a szabadulás művészetét, méghozzá nem kis kihívással. Az Exit szépsége az, hogy a legnagyobb problémát nem az emberek kimentése, hanem a kiút előtti akadályok áthidalása jelenti, abból pedig van bőven. Az elképesztően jó pályadesignnak hála mindegyik pálya teljesen egyedi feladatot állít. Mik az akadályok? Kezdetben csupán kisebb rések a padlón, esetleg magaslatok, később tüzek, zárt ajtók, míg az utolsó szakaszban már maga a környezet: a jeges tájon például csúszik a padló, így csizma nélkül gyorsan egy nagy mélységbe csúszhat mind Mr. ESC, mind egy kimentendő áldozat. Mit is lehet ilyenkor tenni? Megtalálni azt a bizonyos csizmát és a megfelelő karakterrel a megfelelő helyen kell használni - ugyanez igaz a poroltóra, a kötelekre és körülbelül mindenre, ami csak mozdítható.

A csavar az, hogy Mr. ESC egyedül nem tud mindent megcsinálni és kénytelen a megmentendő személyek segítségére is támaszkodni. Az áldozatok több csoportra oszlanak, van itt kis résekbe bemászni képes kisgyerek, Mr. ESC teljes kelléktárával rendelkező macsó, nyúlbéle nádszál gyerek vagy hatalmas kövér haspók, aki remekül tud tárgyakat mozgatni.




Mindez természetesen időre megy, méghozzá néhol elég szűk marokkal mért korlátok közé szorítva hősünket. Az Exit 2 sokaknak nem fog tetszeni: nem csak azért mert néha idegtépően nehéz, de azért is mert az időkorlát ellenére rettenetesen lassú tempójú játék. A karakterek mozgása bár remekül kidolgozott, lassú, nagyon-nagyon lassú: futásból megállni eltart vagy egy másodpercig, létrára fel / le mászni úgyszintén. Ám a tartalmi oldal ezt remekül ellensúlyozza, nem beszélve a hihetetlenül stílusos és tetszetős grafikáról: az Exit 2 messze az egyik legszebb PSP-s játék, stilizált karaktereivel, színekben gazdag képregényes környezetével és roppant egyszerű hangulatfokozó elemeivel. Vásárlás előtt mindenképp érdemes tenni vele egy próbát, de ha egyszer valaki ráérez az ízére, garantáltan nem fog addig nyugodni, míg Mr. ESC ki nem menti az összes bajbajutottat!

*W*

### EXIT 2

TAITO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

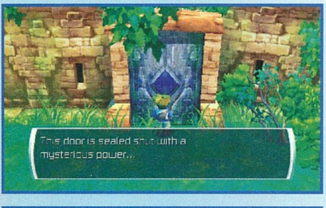
| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 játékos

✔ egyedi stílus, remek kihívás
X hosszú animációk, rétegjáték

**8 pont**

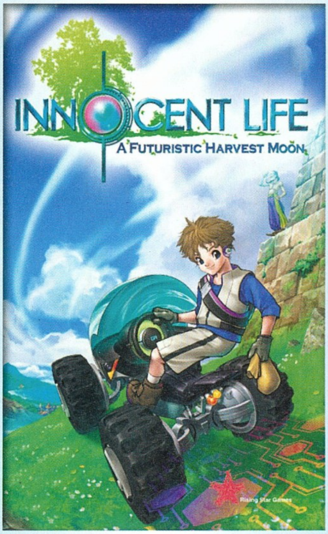
# VISSZA A RÉPAFÖLDRE






















Minden sorozat életében eljön az a pont, amikor fel kell tenni a kérdést: merre tovább? Előre a már kitaposott, bejáratott ösvényen úgy, hogy közben minden marad a régiben, esetleg rátérni a járatlan, ismeretlen és felfedezetlen útra, vagy az aranyközepet választani és valahol a kettő közé tévedni. Tíz plusz egy rész után a Final Fantasy sorozat is eljutott ide, és mint azt a visszatekintőnk alapján is látni lehet, a Square az aranyutat választotta… de csak egy epizód erejéig remélhetőleg, mert az FF-nek hatalmas vérfrissítésre van szüksége.

A Harvest Moonnak még ennél is többre, egyenesen egy csodára. Az a helyzet, hogy idén, 2007-ben nyolc darab Harvest Moon várható. Nyolc egy olyan játékból, amely platformtól függetlenül dekára ugyanazt kínálja mindig, apróbb átszabásokkal. Mi sem példázza jobban a szervátültetés szükségességét, mint a napokban debütált Wii-s epizód, amely nagyon úgy néz ki, hogy két nap alatt az elmúlt évek legjobban keresett HM részeként vonul be a történelemkönyvekbe, *15 ezer példánnyal.* Amennyi egy átlagos Final Fantasyból szokott fogyni, megközelítőleg a piacra kerülése utáni harmadik percben... Innováció, revolúció és plasztikai sebészet – az Innocent Life a műtőasztalra feküdt egy kis ráncfelvarrásért, hogy az első PSP-s HM-ként kicsit felpezsdítse az állóvizet a maga sajátos módján.

## VISSZA A JÖVŐBE

Az Innocent Life szakít az eddig meseszerű környezettel és egyenesen a kies jövőbe hajítja az egész sorozat. A IL minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektet a történetre: a Heartflame Island közepén szunnyadó vulkán hosszú álmából ébredezik, mert a jövőben az emberiség a kétkezi munkát a robotokra hagyta, így a mezőgazdaság másodlagos feladattá vált, amely a tűz helyi istenének valahogy nem tetszik. Katasztrófa a küszöbön, a felmentő sereg Dr. Hope és az általa létrehozott robot személyében érkezik, az android – te – kétkezi farmolással igyekszik lecsitítani a tűz szellemét, miközben megismerkedik az emberi fajjal és az érzelmek széles spektrumával.

Az erőteljes kötöttség alapvető változtatásokat von maga után. A korábbi Harvest Moon epizódok szépsége azok nyitottsága és kötetlensége volt. Állatot tenyészteni, répát termelni hosszú-hosszú éveken, évtizedeken át lehetett, de az IL esetében már komoly időkorláttal kell számolnia minden cowboy-aspiránsnak: a sztori négy évszakot ölel fel, aztán vége a mesének. A mese pedig ezúttal nem a klasszikus Harvest Moon formula szerint halad előre a maga medrében, mert a mezőgazdasági munkák ténylegesen a háttérbe szorultak: nem kell hozzá pár hét, hogy Dr. Hope egy robottal ajándékozzon meg, ami lényegében minden munkát elvégez. Új magokat szór a földbe, öntözi a palántákat, betakarítja a termést és lényegében mindent megcsinál – persze nem eszik olyan forrón a kását, előbb el kell odáig jutni. Lassan, kínkeservesen: az Innocent Life kétség kívül az eddigi legvisszafogottabb tempójú HM, a történetközpontúság miatt a játékmenet töredezett, az események borzalmasan lassan indulnak be és a sztori még a végére sem kapcsol eszement sebességbe, a farmerkedés pedig minden eddiginél kínkeservesebb. A napok túlságosan hosszúak, a játék által mért idő szerint nem kell hozzá egy óra, hogy az ezúttal egy épület tetejére helyezett farm körüli minden teendő elvégzésre kerüljön – a palántákat meglocsolni, a földet felásni két perces munka, a maradék 8-10 óra gyakorlatilag kitöltetlen marad.

Mit lehet akkor csinálni? Pénzt költeni nem nagyon, az biztos, a városba tuszkolt egyetlen bolt minimális felszerelést és magfelhozatalt kínál, amely a rövid időn belül hatalmasra duzzasztott vagyon csupán egy elhanyagolható szeletét emészti fel. Marad a szocializálódás, a minden eddiginél sablonosabb és gyatrább karakterekkel történő interakció. Se normális növénytermesztés, se kihívást nyújtó időjárási körülmények, se dinamikus piac, sőt, se házasság, se gyerekek. Az Innocent Life mint címválasztás hibás – az „Unalmas Élet" sokkal találóbb lenne.

## HARVEST TOON

Pedig az Innocent Life piszkosul jól indul: az impresszív grafikus oldal pazarul festő tájat, remekül kidolgozott karaktereket, meseszépen festő belső szobákat, hatalmas felfedezendő területet kínálna aranytálcán, csak épp a tálcát nem tartja semmi, így a külső máz olyan gyorsan olvad le az üresen tátongó belsőről, hogy a Natsume szégyellheti magát – az Innocent Life csupán névlegesen kötődik a Harvest Moonhoz, az innováció és a vérfrissítés nem a már remekül működő alapok lecsiszolását jelenti, hanem azok továbbfejlesztését. Az IL inkább három lépés hátra a sivár tamagocsi posványba, sem mint hatalmas ugrás előre. A Harvest Moon pedig nem tamagocsi: nem is kéne akként kezelni.

*W*




### MARTIN BELESZÓL!

Bár nem szerencsés ómen, én mégis nagy elvárásokkal álltam az első PSP-s Harvest Moon elé: úgy éreztem, ilyen múlt után most egy nagyon szép, nagyon hosszú időre szórakozást nyújtó, vadiúj ötletekkel teli – wifi-s ismerkedés, állat- és terménycsereberélés, valaki? – programot fogok kapni. Nos, sír a szívem, hogy mi lett ebből a játékból. Monoton, valóban tamagocsizásra – vet, öntöz, arat, vár – hajazó robotmunka. Egyszerűen hihetetlen, hisz a látványvilág fantasztikus, a lehetőségek pedig szinte korlátlanok… lettek volna. Komolyan sajnálom. Követelem vissza a klasszikus cel-shaded verziót kawaii kiskutyával, kismacskával, tehenekkel és befűzhető parasztlányokkal!

### INNOCENT LIFE: A FUTURISTIC HARVEST MOON

NATSUME
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | elmegy |
| hangulat: | elmegy |

1 játékos

✔ pazar látványvilág
X monoton, a sorozathoz képest visszalépés

**5 pont**

# G-PONT












Amikor egy bizonyos John Connor egy bizonyos Terminator filmben a játéktermi jelenet során az After Burner előtt töltötte az idejét, nyilvánvalóvá vált, hogy a '88-as árkád masinában van valami, ami nem csak a játékosokat, de Hollywoodot is megfertőzte. A hihetetlen iramot diktáló akcióorgia nem a repülés élményével, hanem az álomjármű és az akció párosításával rabolta el százezrek szívét. Ennyi év szunnyadás után most visszatér, modern külsővel, de a régi játékmenettel.

## MAVERICK

Az **After Burner: Black Falcon** száz százalékos árkád keverék: rövid, egyszerű és szélsebes. A remekül megrajzolt képregények formájában bonyolódó történet nem mászik lírai mélységekbe – a kiválasztott pilóta azon csoport tagja, mely felveszi a harcot a repülőgép prototípusokat lopkodó zsoldosokkal. Hogyan? Természetesen sok-sok rakétával és bombával, ripityára robbantva mindent, ami csak a célkereszt elé kerül.

Ez pedig nem lesz nehéz, tekintve, hogy minden pofonegyszerű, az After Burner tipikus rail shooter, ahol nem kell az üzemanyag, a megfelelő irány meg úgy semmi miatt aggódni, bajt maximum csak az ellenfél által előszeretettel kilőtt rakéták jelenthetnek. Legalábbis azon pilótáknak, akik képtelenek a 15, valós gépeket felvonultató arzenállal megbirkózni a 24 misszió keretén belül. Minden gép eltérő tulajdonsággal rendelkezik, némelyik lomhább, némelyik jobban kormányozható, az viszont biztos, hogy mindegyik egy egész raklapnyi fegyverrel van felszerelve. Fegyverből van bőven: föld-levegő rakéta, bomba, gépfegyver és így tovább.

Az alant elsuhanó táj tucatnyi ellenségnek ad otthont, tankoktól kezdve radarállomásokon át ellenséges gépekig gyakorlatilag minden a célkereszt elé kerül de remélhetőleg csak addig, míg egy jól irányzott lövés apró cafatokra nem robbantja őket. A célzás nem nehéz, elég csak a megfelelő helyre araszolni a célkereszttel és már aktiválható is a tűzgomb.

Az After Burner egyetlen problémája az, hogy rövid, multiplayer módból kevés van, az egyszemélyes hadjárat pedig csak egyszeri szórakozást nyújt. Ennek ellenére fokozottan ajánlható az AB, mert szép, gyors, ideális handheld játék – hol volt eddig?

*W*

### AFTER BURNER: BLACK FALCON

**SEGA**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

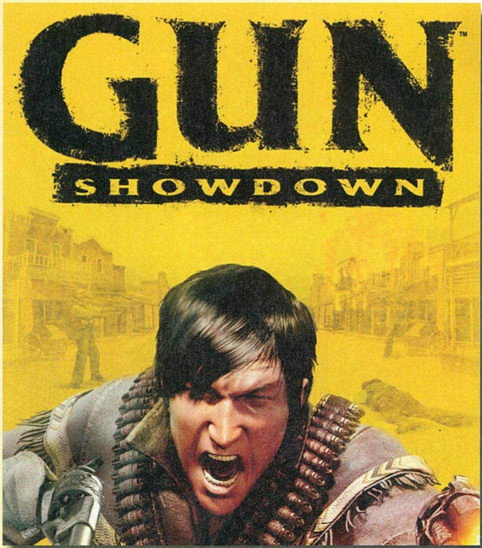
| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 - 4 játékos

✔ vérbeli árkád játék
X rövid

**7.5 pont**

# VADNYUGATI FEJVADÁSZ










Méltatlanul hanyagolt téma, méltánytalanul alulértékelt játék, látszólag teljesen alaptalan második nekifutás. A 2005-ös GUN hatalmas meglepetés volt: nem csak azért, mert az előző generációban alig fél tucat játék által használt western témát választotta alapjául, hanem azért is, mert a témát olyan megvalósításban közelítette meg, mellyel még egyetlen hasonszőrű game sem próbálkozott. A GTA szerű nyitott világ már az első másodpercekben megfogta a western rajongóit és el sem engedte egészen a záró képsorokig, sőt, talán még a sokadik nekifutásig. A GUN minden idők legjobb western játéka, amely bárhol, bármikor, bármilyen formában megállná helyét – hordozható címként mindenképp.

## EGY MAROKNYI DOLLÁRÉRT

A **GUN Showdown** se nem folytatás, se nem mellékszál, se nem teljes átirat – na jó, utóbbi nem egészen helytálló, mert alapjában véve az eredeti portja, csak épp számtalan extrával. Az alaphelyzet, a főhős és a történet változatlan: Colton White apja gyilkosát üldözi a vad prérin át, miközben békepipát szív az apacsokkal, kenyeret tör a banditákkal és küzd a vonatmágnás főgonosz csatlósai ellen. A kampány csupán minimálisan lett hosszabb pár alternatív misszió által, de összességében még mindig az az öt-hat órás kaland, amely annyi szívet elrabol.

A szavatosságot a nem játékos karakterek által felkínált mellékküldetések tolják ki: ilyen a póker torna, a fejvadász missziók és a seriffhelyettesítés. A legnagyobb újdonság a multiplayer mód bevezetése: mind botok, mind más játékosok ellen, de nem túl izgalmas formában. A PSP változat a tartalmi többet ellenére csonkításon esett át – a váltást leginkább a környezet sínylette meg, a kisebb látótávolság mellé teljesen kihalt városok és táj párosul: a két nagyobb kolónián gyakorlatilag nulla darab járókelő vagy mellékszereplő flangál, csak és kizárólag azon emberek állnak a posztjukon, akinek szerepe van vagy a történetben, vagy a játékmenetben.

A legnagyobb kérdés minden esetben az irányítás – a Showdown e tekintetben nem okoz csalódást, messze az egyik legjobb átirat, amely a gépre megjelent, annak ellenére, hogy gyakorlatilag az összes gombot végigzongorázza.

Grafikailag és zeneileg a végeredmény tökéletes, a kihalt világot remekül ellensúlyozza a mindenen átütő hangulat, az új speciális effektusok és az a remek zenei felhozatal, amely bár messze van Morricone klasszikus dalaitól, mégis kiválóan passzol a vadnyugathoz. Az eredeti GUN remek játék volt, a Showdown pedig még annál is jobb – tartalmasabb, hordozható, jól irányítható, egyszóval kötelező vétel!

*W*

### GUN SHOWDOWN

**ACTIVISION**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

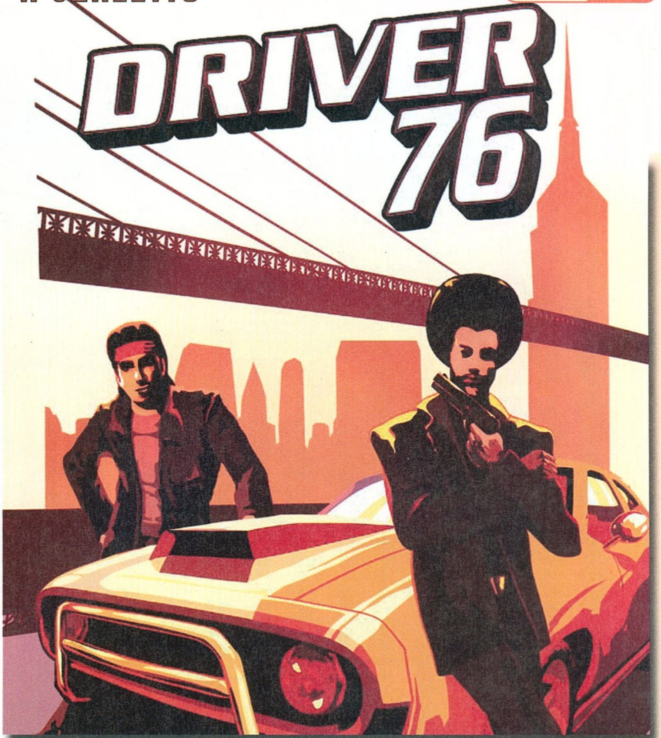
| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

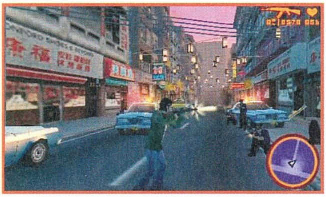
1 - 6 játékos

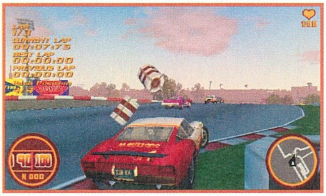
✔ tökéletes konverzió
X kihalt világ

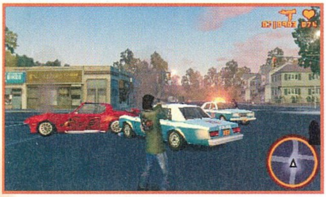
**8 pont**

# A SZÁLLÍTÓ







Két piszkosul sikeres epizód után előállni egy olyan borzalmas harmadik felvonással, mint a Driv3r bátor dolog volt az Ataritól; illetve bátor vagy ésszerűtlen? Talán mindkettő. Ha egy sikeres formulát akarsz átcipelni egy teljesen új környezetbe (márpedig a PS2-Xbox annak számított), akkor létfontosságú annyi újdonságot nyújtani, melytől az egész nem tűnik csupán egy grafikus feltupírozásnak. Kezdetekben nem is tűnt annak, sőt, a pazar átvezető animációk, az eszeveszetten jól festő táj és a grandiózus autófelhozatal láttán minden esély megvolt arra, hogy a Driv3r sikeres legyen, de nem lett az – az elbaltázott irányítás, a komplett bughegyek okán bukott, nagyot, hatalmasat és hangosat. Innen felkapaszkodni és leporolni a pocskondiázások nyáltengerét nehéz feladat, de a sorszám nélküli Parallel Lines-nak sikerült: az előd újdonságait megtartva tért vissza az alapokhoz, mindezt olyan hangulatos megvalósításban, hogy a PL-t nem lehetett nem szeretni: illetve lehetett, ha valaki mindenáron a GTA-hoz akarta hasonlítani. Hiba, a Driver ugyanis nem GTA, ahogy a **Driver '76** sem az.

## FUNKADELIC

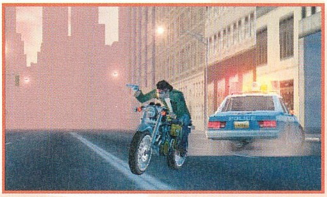
Hogy akkor mégis micsoda? A Parallel Lines kvázi átirata, jó pár átszabással. A '76 főhőse a PL-ben csupán mellékszereplőként tevékenykedő Ray. Ray természetesen oltári nagy kalamajkába keveredik, mikor a triád főnök lányát szemezi ki álmai nőjének – héroszunk így nem tehet mást, mint lop, csal, hazudik és néha akár még öl is, mindezt azért, hogy elnyerje a féltő apuka szívét és leánya kacsóját. A történet elképesztően hangulatos képregényformában bonyolódik tovább fejezetről fejezetre, teljes és pazar szinkronnal: a lapokon szinte még a gyenge raszter és a szitázás miatti elmosódott színek is látszanak.

Nem meglepő módon a Driver '76 hanyagolja a modern New Yorkot és inkább a kevésbé ismert hetvenhatos változatát tárja a játékos elé. A megvalósítás nem túl pazar, a '76 messze nem olyan látványos, mint a hasonló kategóriában mozgó Getaway vagy a Vice City Stories: a legnagyobb baj az, hogy az utcák teljesen üresek és kihaltak, a civil autóforgalom is limitált, így New York inkább sterilizált hullatelep, semmint az ismert nyüzsgő megalopolisz. Viszont a kihaltságot remekül ellensúlyozza a Parallel Lines legjobb darabjaiból csemegéző soundtrack, amiből csak úgy árad a hippi életérzés – van itt minden, Funkadelic, Can, Iggy Pop és Blondie, az alaphangulat tehát adott, ideje missziót vállalni.

### MARTIN BELESZÓL!

A Driver '76 élvezetéhez semmi más nem kell, mint némi kompromisszumkészség, hisz a game nagyon király, annyi „baja" van mindössze, hogy ebben a műfajban a PSP-ből elég nehezen lehet ennél többet kihozni. Ha vonzódsz a GTA stílushoz, biztos vagyok benne, hogy ezzel is megtalálod a számításod. A zenei része egyszerűen fantasztikus!

A missziústruktúra nagyon egyszerű: adott a város vázlatos térképe, mely teli van aggatva jelzőbójákkal. Minden bója egy-egy küldetésnek felel meg, adott a főszálhoz, a történethez kapcsolódó vonulat, valamint a mellékküldetések. Az általuk megkövetelt feladatok nem nyújtanak túl sok újdonságot, a jól bevált Driver formulát kamatoztatják: kocsilopás, illegális verseny, áruleszállítás, a szokásos. Az igazi izgalmat a rend éber őrei adják – jó Driver módra piszkosul agresszívek, nem ismernek könyörületet viszont bambák. Néha nem kicsit, hanem nagyon, de tény ami tény, megadják az alap Driver hangulatot, amint egy lepukkant hullaszállító szerű Chevy-ben száguldasz a Times Square-en hetven mérfölddel, mögötted három zsernyák amint épp próbál terelni a kétszáz méterre előtted lévő kordon felé, de te nem csinálsz mást csak nyomod a gázt tövig, hadd szóljon, aztán elegánsan ráhajtasz az ugratóra és átsiklasz a rendőrkordon felett, kacagva hallgatva azt a zajt, amit üldözőid produkálnak amint elemi erővel nekicsapódnak a kordonnak… *mesés.*





Mesés lenne, mert az irányítás messze nem tökéletes, a legnagyobb baj a kormányzással van. Vagy a kocsik túl érzékenyek, vagy az analóg kar, pontosan nem tudni, de inkább az utóbbi: egyenes, teljesen kihalt úton is szinte csak cikk-cakkban lehet haladni, mivel a járgány állandóan kicsapatná az orrát valamelyik irányba, ez pedig nagyon nem szerencsés főleg akkor, mikor precíz fordulókkal kéne eljutni A pontból B-be, mindezt időre, dugóban, rendőrökkel a horizonton. A két lábon való császkálás sem éppen a tökély, legfőképpen a fegyveres célzás, de szerencsére az ilyen missziókból nagyon kevés van.

## BACK DOOR MAN

De ez mind csak apróság, a Driver '76 remek kis játék – piszkosul hangulatos, egyszerű, de nem nyújt túl nagy kihívást. A karriermód teljesítése után (ami nem tart valami sokáig) szórakozást a mellékküldetéseken kívül a multiplayer módozatok nyújthatnak. A grafikus oldal nem az erőssége, de a hangulata mindent visz: mi más kéne még?

*W*

### DRIVER '76

UBISOFT / SUMO DIGITAL
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

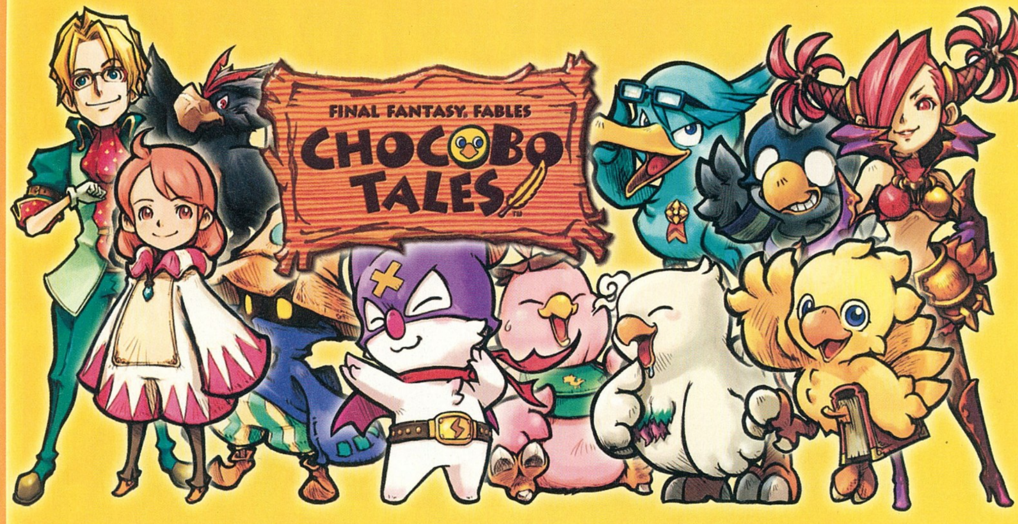
| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1-2 játékos, wifi

✔ remek hangulat, színtiszta driver
X kihalt város, bajos irányítás

**7.5 pont**

# ROPOGÓS CSIRKEFALATOK EGZOTIKUS MÁRTÁSSAL




Múlt hónapban már figyelmeztettünk mindenkit, hogy soha nem látott mennyiségű Final Fantasy játékot készül a Square Enix piacra dobni az elkövetkező hónapok során, ami önmagában egy csodálatos hír is lehetne, ugyanakkor egy kis szkepticizmus sosem árt, ha az embernek meg akarják mondani, hogy milyen jó is lesz neki. A teljesség igénye nélkül fussuk át a közeljövő megjelenéseit (a jövő évre már gondolni sem merek). A sorozat eredeti két nyitócímének újrája külön-külön, két hónap különbséggel érkezik (tehát várhatóan lesz következő hónapban is FF a kézikonzolos rovatban…), mellé egy kis Tactics feldolgozás PSP-re (ellentétben a nyitóepizóddal, ha csak a grafikát újrahúzzák, már 8 pontról indul minden idők egyik legjobb taktikai játéka) és egy másik – új – Tactics DS-re, a XII. rész kiegészítő darabja mellé. Ez utóbbi japán verziójába belepillantottam néhány perc erejéig, várhatóan össze-vissza ver minden kézikonzolos szerepjátékot, ami valaha megjelent. Ezek lesznek a bemelegítő darabok, utána pedig elindul a dömping, a 360 kivételével (azért a biztonság kedvéért ideteszek egy képzeletbeli kérdőjelet, ki tudja…) gép nem marad kihasználatlanul napjaink egyik legjobban futó és fogyó sorozatának köszönhetően, csak éppen a hetedik részt képtelenek elhozni nekünk napjaink grafikájával – az előzetes pletykák és találgatások ellenére. Hogy jó-e nekünk a fenti jelenség, azt mindenki döntse el saját maga, az azonban biztos, hogy a lassan futószalagon érkező Square bejelentések közé akarva-akaratlanul becsúszik egy-két selejt. És ezek miatt az ember ahelyett, hogy körmét rágva várná a megjelenéseket, inkább utána érdeklődik, hogy mibe érdemes valóban fektetni azt a jó néhány ezrest. A **Chocobo Tales** körül volt talán a bejelentések közül a legkisebb felhajtás, aztán a semmiből jőve is képes volt bizonyítani.

## VAN STÍLUSA

A *stílus* az, ami nélkül nem játék a játék és sok fejlesztő mégis képtelen pont ezt az „apró" pluszt hozzátenni produktumához, ezzel szétbarmolva az összképet. A stílus az, amit definiálni nem lehet, vagy jelen van, vagy nincs – a köztes állapotok kizártak. Lehet utálni és imádni, semlegesnek maradni azonban csak a legritkább esetben tud az ember. És végül a stílus az, amit önmagában bika grafikával soha nem lehet pótolni. Nem véletlenül pedzegetem a témát, ugyanis a Chocobo Tales grafikája DS-en igen közel járhat a hardver által szabott korlátok döntögetéséhez (nem mernék megesküdni, de szerintem a harmadik rész remake-jének alaposan feltupírozott motorját használhatja a program, ami cseppet sem lenne meglepő, lévén mindkettő Square Enix játék), mégsem ez volt számomra a külcsín legmeggyőzőbb eleme. *Az a stílus volt.*

## JAPÁN NÉPMESÉK

Egymással ügyesen keverni a kettő- és háromdimenziós megjelenítést olyan kihívás, amibe már sokaknak beletört a bicskája. Nem úgy a játékot fejlesztő *Hand*nek, akik grafikailag is szétválasztották a főjátékot az összes kiegészítő játéktól. Míg előbbi DS-en kiemelkedőnek számító 3D-ben pompázik, addig utóbbiakban fogták az összes résztvevő figurát, körbevágták egy ollóval (de úgy, hogy még a fehér kontúrjuk is látszik, mintha valóban egy könyvben szereplő figurát vágtak volna ki) és ezeket a papírmasékat helyezték az akció középpontjába. Az elsőre vadnak tűnő ötlet pedig úgy tűnik működőképes, teljesen egyedi vizuális világot teremtve így. A legjobb az egészben, hogy nem csak a modellek, hanem az effektek is két dimenzióban pompáznak – kalapot emelek az előtt a vezető előtt, aki a mai piaci igények mellett ezt a kreatív megközelítést engedélyezte a cégnél. És ha valaki esetleg nem érti, hogy minek köszönhető a könyvekből ollózott stílus, az vessen még egy pillantást a játék alcímére: itt bizony a mesék vannak a középpontban, melyek közül jó néhány az európai kultúrkörben nevelkedettek számára is ismerős lehet (persze ezeken is annyit csavartak, amennyit csak lehetett), míg másoknak vélhetőleg ázsiai klasszikusok szolgáltak referenciaként, nyakon öntve nagy adag Final Fantasy-vel.

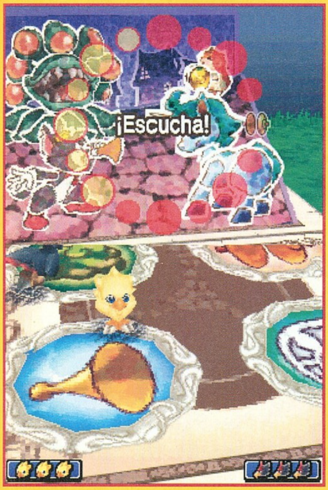
## CSIRKEFANTÁZIA

Nyilván mostanra már mindenkiben megfogalmazódott az a kérdés, hogy most ez akkor mennyire Final Fantasy. Esetleg annak a light, gyerekeknek szánt verziója? Vagy valami minijátékos baromkodás? Egy kicsit mindegyik, mégis bátran merem ajánlani bárkinek, aki végre egy olyan játékra vágyik, ami mind a stylus-t, mind a két képernyőt teljes egészében kihasználja, és nem mellékesen még a Final Fantasy szériához is kötődik ezer szállal. Na jó, ez utóbbi erőteljes túlzás, hasonlóan a múlt hónapban tesztelt Dragon Questhez, itt is érezzük, hogy azért erőteljes az elkanyarodás a fő csapásiránytól. A sorozat eddigi részeiből kiemelték a legaranyosabb szereplőket, így természetesen a Chocobo főszereplők mellett lesz Cactuar és Mog is, de összességében elmondható, hogy még az egyébként félelmetes ellenfelek is sokat puhultak itt. Az alapsztoriban szintén párhuzamot vonhatunk a Rocket Slimemal, a kötelező elemek itt is jelen vannak: megtámadják a békés települést, elrabolják a lakókat, hősünk pedig útra kel, hogy megszabadítsa a világot a gonosztól és újra benépesítse a kisvárost. Ez trendi nyitás mostanában, a Gurumin is hasonlóan indított.

Ahol érdekesebbé válik a dolog, az a mesekönyvek megjelenése. A különböző fordulópontokon ugyanis beleolvashatunk ezekbe, és amellett, hogy gazdagabbak leszünk egy-egy ismert történet alternatív befejezésével (egészen megdöbbentő élményben lesz részünk, amikor szembesülünk azzal, hogy Piroska egy white mage és a három kismalacot valójában Tonberry terrorizálja a késével – nem kamu, nagyjából ilyen mértékű történelem-hamisításokra számítsatok :), minijátékokban kell rátermettségünket bizonyítanunk. Manapság persze minden tapasztalt játékos hátán a hideg kezd el futkározni a „minijáték" szó hallatán, ami annak idején Gameboy Advance-on a WarioWare-rel még csodásan működött, az mára egy köte-

















lező töltelékké silányult, amit minden DS játékba muszáj beletenni és aztán a doboz hátulján feltüntetni. Na, ezt itt felejtsük el! Nem azt állítom, hogy minden egyes minijáték olyan, amilyet még sehol máshol nem láttunk, de az ugyanakkor tény, hogy ilyen ötletes formában még sehol nem kerültek ezek megvalósításra, mint itt. A készítők zsenialitása többször is felszínre tör, fásultságnak nyoma sincs sem az ötletekben, sem a megvalósításban. Nyilván ezernyi elképzelés közül rostálták ki azt a néhány tucatot, ami végül bekerült a Chocobo Tales-be, és mivel nagyon sok rövid is akadt közöttük, ezeket sem hajították kukába, hanem betették őket mikrojátéknak. Ne röhögjetek, esküszöm. Mikrojáték. A jövőben tessék felkészülni a nanojátékok érkezésére is :)

## MARTIN BELESZÓL!

Gyönyörű látványvilággal tálat cuki, elragadó játékgyűjtemény, amiben ugyanúgy minden ízletes konyhai maradék megtalálható, mint egy puncstortában. Csak az a kérdés marad: megeszed-e ezt az újfajta „egzotikus" édességet, vagy megmaradsz a vegytiszta, klasszikus finomságok élvezeténél?

## ALL-IN

Eddig két nagyon fontos játékelemről esett szó, a kalandozásról és a kis játékokról, de van még egy nagyon fontos része a Chocobo Tales-nek, ami a bossok elleni harcot hivatott helyettesíteni, ez pedig egy gyűjtögetős kártyajáték. Amikor ezt először megtudtam, szinte kiugrottam a bőrömből, ugyanis a sorozat nyolcadik epizódjában sok-sok órát öltem a gyűjtögetésbe és a zsugázásba (a kilencedikben ugyanakkor már nem tetszett ennyire a megvalósítás), így reménykedtem itt is valami hasonlóban. Elsőre picit csalódást keltett az új rendszer (semmi köze nincs a Triple Triadhez), de aztán hamar megszerettem a jól átlátható szisztéma és az újabb lapok gyűjtögetése jelentette kihívásnak köszönhetően. Dióhéjban az egész lényege, hogy lapjainkból lényeket idézünk meg az ellenfél bestiáival szemben. A lények képesek támadni, védekezni és valamilyen képességet is ellőni, ha azok feltételét teljesítjük. Elég nagy a szerencse szerepe is, hiszen nem tudhatjuk, hogy az ellenfelünk éppen mit csap ki velünk szemben, csak a kezében tartott három lap színét látjuk előre. Persze jól összeállított paklival mindenki megverhető hamar, főleg ha gyakorlunk és kiismerjük a taktikáját. Korábban már utaltam a stílusos grafikára, ez itt mutatkozik meg a leginkább, a megidézett lények ugyanis a felső képernyőn összecsapnak, az animációjuk és a két dimenziós papírfigurák pedig nagyon jópofa hatást keltenek. Lapokat leginkább a minijátékokkal nyerhetünk, ezek ritkaság szempontjából három kategóriába vannak sorolva, a legnehezebben megszerezhetők természetesen a legerősebbek is egyben. Kártyázzatok, más Final Fantasy játékban amúgy sem fogjátok látni, ahogy egy Cactuar lecsapja Ifritet!

## MINEK NEVEZZELEK?

Itt van tehát egy új Final Fantasy rész, amit valljunk meg, nem sok rajongó várt, és amely egy Square Enixnek kicsit szokatlan területen (minijátékos-kártyázós-kalandozós) is nagyon odavert a konkurenciának. Lesznek ezúttal is olyanok, akik a mellékelt képek és artworkök alapján csak egy gyerekes játékot fognak látni, ami ráadásul nem is követi a széria japán RPG-s hagyományait (bár azért itt is van egy halvány „négykristályos" vonal valamint léghajós Cid). Ugyanakkor biztos vagyok benne, hogy előítéletek nélkül megközelítve és kizárólag a könnyed szórakoztatásra koncentrálva többen is meg fogják találni benne a számításaikat. Kíváncsi voltam, hogy bennem változott meg valami, vagy tényleg kilométereket ver rá a többi „minijátékos" csodára DS-en, ezért újrajátszottam a Project Rubot és a WarioWare-t, és nyugodt szívvel ki merem jelenteni, hogy mai szemmel nézve minimum 5 ponttal ér többet azoknál, ráadásul a Chocobo Tales-nek egyéb erényei is vannak. Ami egyébként végképp meggyőzött, hogy nagyon sok régi (a hatodik, hetedik és nyolcadik részben hallott) zene csendült fel bizonyos helyzetekben, amiket az új epizódokban a Square nélkülözött, pedig ezek örökre bele vannak égetve az agyunkba, az első traktusok után mosolyogva dúdoljuk őket.

Itt ülök tehát gonosz pszichopata tekintettel és próbálok fogást találni a játékon, de nem igazán sikerül. A grafika és zene nagyszerű, a hangulatban nincs hiba, a húsz óra körüli játékidő pont elég. Az európai megjelenés a nyakunkon (a cikk megjelenésekor talán már kapható is), a múlt havi fiaskó után (Anniversary Edition...) pedig én inkább ezzel ünneplem a Final Fantasy huszadik születésnapját.

*Vega*
*vega576@freemail.hu*




## FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

**HAND / SQUARE ENIX**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

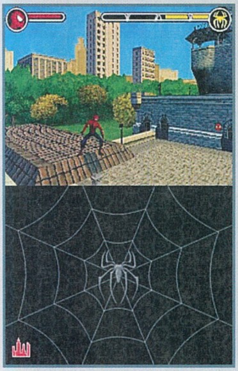
1 - 4 játékos, wifi

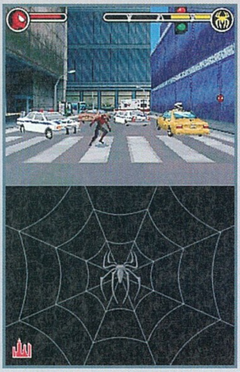
✔ ds resurrection
X magam előtt látom a hardcore fps-rajongók döbbent arcát

**9 pont**

# BARÁTSÁGOS PÓKSZOMSZÉD





A **Pókember 3** DS verziójának fejlesztői a már jól bevált formulát követték, amikor is parancsba adták nekik, hogy a mozifilm megjelenésére időzítve készítsék el játékukat, ám egy-két géming alapvetésről megfeledkeztek a játék készítése során. Kezdjük is ezekkel, szépen sorban: „Soha ne használj egy kétdimenziós grafikát preferáló gépre három dimenziós motort – hacsak tényleg nem akarsz olyan játékot csinálni, amiben van érdemi háromdimenziós mozgás. Ha csak közelíteni és távolítani akarsz, használj más trükköket." – így szól az egyik szabály, melyet mostanában oly sokan hanyagolnak. Nem, a pókember a könyörtelenül két dimenziós mozgásteret biztosító pályák ellenére is 3D-s motort használ, cserébe legalább ronda mint a bűn. Jönnek tovább az alapvetések, a második: „Ha nem szeretnéd túlságosan komolyra venni a figurát, ne készíts olyan programot, melyben egyszerre kell használni az érintőképernyőt és a gombokat is." Kevés játék igényli ezek együttes használatát, ám azok (Metroid Prime Hunters, Starfox) komoly programok, nem a kétperces szórakozást preferálják. A Pókember 3 beat'em-up lévén pedig csak ennyi ideig hivatott szórakoztatni. Jöjjön az igazi feketeleves, a legviccesebb – a géming hármas számú alapvetése: „Balról-jobbra haladó verekedős játékban az egyszerű ellenfelek könnyen megölhetőek. Ha nem azok, a játékos elveszti a motivációt a továbbhaladásra." Naná, hogy elveszti. Itt a legegyszerűbb biztonsági őrök (akik valamiért támadnak, folyamatosan persze) is kibírnak vagy tizenkét rúgást. Mindemellett pókunk életereje korántsem ilyen masszív: pár ütés, egy-két találkozás a tűzzel vagy más veszélyes anyaggal, és máris meghaltunk. A moziban valahogy másképp történtek a dolgok, és mi voltunk igazán strapabíróak – hisz Peter Parkernek meg sem kottyan, ha betontömböket vágnak hozzá. Sajnos a játék ennél könyörtelenebb, elvéve ezzel mindenki kedvét a játéktól. A film ettől függetlenül jó, a fekete ruhával való találkozás utáni Peter nagy showman lesz – az ominózus báros jelenetben Mary Jane még mindig istennő, de én a szőkét választottam volna.

*Oldern*

## SPIDER-MAN 3

**ACTIVISION**
**MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, X360, GBA, WII**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | elmegy |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | siralmas |

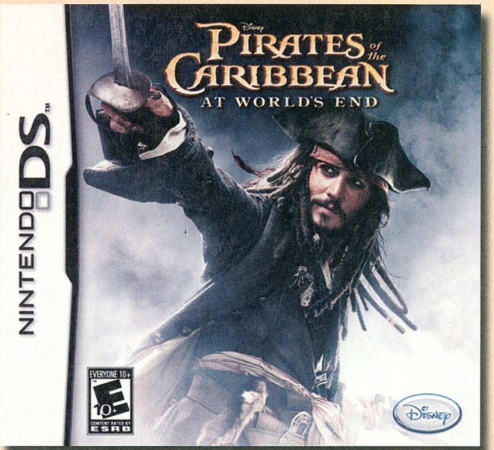
1 - 2 játékos

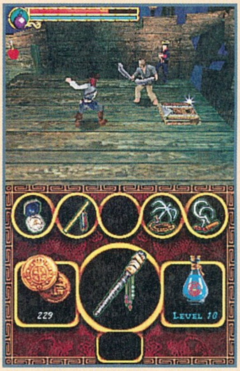
✔ pókember, remek szövegek az átvezetők alatt
✕ macerás irányítás, gyenge grafika, hiteltelen ellenfelek

**4 pont**



# INKÁBB A VILÁGVÉGE







A Disney gondozásában megjelenő filmek és játékok között szoros kapcsolat áll fenn: előbbi mozikba kerülésének hetében általában már (vagy néha még hamarabb is) kapható a játékadaptáció, melynek minősége legtöbbször erősen megkérdőjelezhető. Mivel nálunk nem túl gyakran fordul elő az az eset, hogy a felhevült tizenévesek a moziból kifordulva rögtön a játék után kapnának, van idő elgondolkozni annak megvásárlásán – szerencsére, mert rendszerint ezek az adaptációk azonnal el is buknak. Nincs ez másként a **Pirates of the Caribbean: At World's End** esetében sem, a játék finoman elhasal a DS játékok piacán. Ennek persze több oka is van – kezdjük a legnyilvánvalóbbal, a grafikával. A játék készítői valamiért úgy gondolták, hogy a legokosabb dolog a három dimenziós megvalósítás. Vannak látványos 3D-s játékok DS-en is (Starfox, például), de a Pirates nem tartozik közéjük. A háttérrel még nem lennének komoly gondok, de a karakterek eszméletlenül kivehetetlenek. Valós helyszíneknek szeretnének tűnni a pályák is, de inkább csak elmosódott és otromba színvilággal rendelkező foltok gyűjteménye lett belőlük. A játékmenet pofon egyszerű, a balról-jobbra haladást, létrákon mászkálást, platformokon való mozgást néha-néha egy kardpárbaj próbálná színesíteni, nem sok sikerrel. Jó kalóz módjára amint vízbe pottyanunk, már meg is fulladunk (?), a nagy magasságokat viszont remekül bírjuk – érthetetlen. A zenék valamivel jobbnak mondhatók, valószínűleg pár ismertebb nótát hangszereltek át a játék kedvéért, de ez nem fogja megmenteni a feldolgozást. A legnagyobb probléma mégis az a tény, hogy egy teljesen két dimenziós játékmenetű (nagyon ritkán lesz szükségünk a térbeli mozgásra) programhoz három dimenziós motort csaptak, az igénytelen játékmenet pedig csak hab a tortán. Azt, hogy a pályák vajon mennyire követik-e a film cselekményét, sajnos a film ismerete nélkül nem áll módomban megmondani, ez a téma valahogy nem elég ahhoz, hogy moziba csalogassa a cikkírót, főleg a Pókember 3 vagy a 300 ellenében. Ettől függetlenül nem tudunk elképzelni túl sok olyan Karib-Tenger Kalózai rajongót, aki ezt megveszi majd. Nem igazán éri meg, ugyanis.

*Oldern*

## PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

**DISNEY**
**MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, X360, WII**

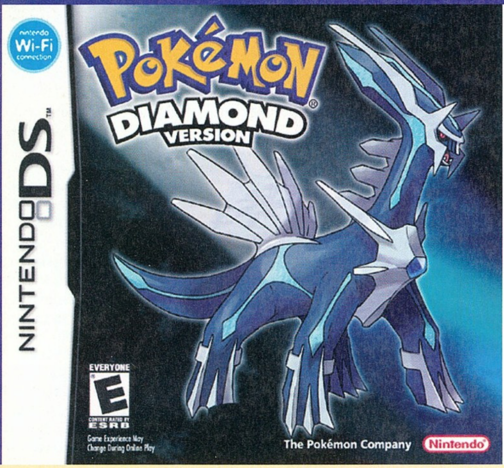
| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | elmegy |

1 - 4 játékos

✔ kalózok
✕ minden más

**3 pont**

# ÁLLATKERT AZ EGÉSZ VILÁG







## AMI MÖGÖTTE VAN...

Mielőtt belekezdenék a játék bárminemű boncolgatásába, le kell szögeznem: most akkor hazudhatnám akár azt is, hogy én igenis mindent tudok a pokémonokról, meg a történetről, mert pár éve még engem is odaragasztott a sorozat szombat reggelente a tévé elé, meg van pokémonos kulcstartóm is, meg tudok édi hangon is nyüszögni úgy, hogy „piká-pikácsúúú", de ehelyett inkább nemes egyszerűséggel bevállalom, hogy mostanra már halvány lila gőzöm sincs az egész sztoriról (öregedés jelei ugye), és teljesen hidegen hagy mindenféle kontakt a műfajjal is, nemhogy a témával. És akkor na most kiállok a térre, és lőjetek szét bátran, ha úgy gondoljátok, de én inkább azt javaslom, hogy hallgassátok meg egy majdnem kívülálló véleményét erről az RPG-ről, ami a statisztikák szerint jelenleg a leginkább vásárolt játék Nintendo DS-re.

Szóval az úgy kezdődött, hogy volt ez az Ash nevű gyerek, aki elindult a nagyvilágba, és elhatározta, hogy ő pokémon nagymester lesz, ráadásul nem is akármilyen. A játék szempontjából ez mégis elhanyagolható információ, mivel már a sztori elején leesik a tantusz, hogy hoppá ez csak egy átlagos karakter, még csak nem is Ash Ketchum (eredeti japán nevén Satoshi Tajiri), hanem egy ismeretlen arc. A nemét is mi határozhatjuk meg, a nevet is mi adhatjuk neki, tehát teljesen önmagunkból indulhatunk ki. Ja igen, és egy fontos dolog még mielőtt elfelejteném, mert ugye két különböző játékról beszélünk, a **Diamond** és **Pearl** fedőnevű akciókról, amik között a különbség csupán 20 különleges pokémonnak a beszerezhetősége, ennek tekintetében úgy látom jónak, ha a Diamondot veszem alapjátéknak, és azt fejtem ki bővebben.

Pár perc bevezető után el is indul a játék, ezzel szerencsére nem tököltek sokat a készítők, és íziben egy aprócska faluban találjuk magunkat. Innen indul a történet, aminek a lényege viszont a szokásos jól bevált sztori: járkálás a nagyvilágban, barátságok kötése, pokémonok megszerzése, harcok, lényeink magasabb szintre fejlesztése, aztán még több harc és még több fejlesztés. Persze, ha ez ilyen egyszerű volna, nem kéne bíbelődni vele, úgyhogy térjünk rá az apróságokra. Pokémonokra akkor tudsz szert tenni a játék folyamán, amikor magas fűben, vízben vagy barlangokban támadnak meg a vad, „idomítatlan" pokémonok, amiket legyengítve bezárhatsz a táskádban lapuló pokélabdákba. Ezen kívül úton-útfélen megtalálnak majd fanatikus trénerek is, akiknél nem lesz kecmec, bizony meg kell velük mérettetni magunkat. Ez két dolog miatt is jó. Az egyik az, hogy győzelem esetén be lehet tőlük zsebelni egy kis lóvét (amit elkölthetsz több helyen is), valamint edződnek a lényeid, pontértékeik növekszenek, ezáltal erősödnek, ami neked nagyon jó, hiszen ez (is) a játék lényege. Én például teljesen elérzékenyültem és könny is szökött a szemembe, amikor a legkedvesebb kicsi fű pokémonom átalakult egy debella szörnyeteggé. Hogy milyen gyorsan felnőnek ezek a gyerekek!

### MARTIN BELESZÓL!

Nem értem, mi ebben a játékban jó, de nyolc pont alatt sehol sem kapott a netes oldalakon. Mindegy, majd te rájössz, ha megveszed.

## KÜLALAK

Ha a külalakját osztályozni kéne, szívem szerint egy akkora egyest vágnék rá, hogy kilógna az ellenőrzőből. Maga a játék rendkívül bájos és magával ragadó, egy nagyon jól megtervezett sztorival és játékmenettel, ami viszont a grafikát és a hanghatásokat illeti, röhögve sírtam a szégyentől. Ilyenkor persze rá lehetne fogni, hogy „jajj de hát ez a profilja az egésznek, ez adja a báját, kedvességét", de ez csak mellébeszélés lenne. Nézd meg a programot, és érts velem egyet, hogy a DS grafikai kihasználhatósága sokkal nagyobb, mint amit igénybe vettek a Pokemon DP-nél. A harcok siralmasan egyszerűek, semmiféle extra ugri-bugri, meg tökös animációk, ehelyett csak pukkanásokat hallhatsz, meg néha vonaglik egyet-egyet az a szerencsétlen kis állat. Ennyi! Maga a játék, amikor kolbászolsz jobbra-balra, sima GBA-hoz hasonlítható élvezet. A hangokról pedig még ennyit se mondhatunk el, a játék alapzenéi ötlettelenek, a pokémonok harcoknál kiadott hangjai pedig a szó szoros értelmében károsak a hallásra.

## FIGHT!

Amikor vad pokémonok elleni küzdelemre kerül a sor, van lehetőséged megfutamodni a megmérettetésből, mégpedig a RUN opcióval. Ez egy nagyon hasznos kis gomb, feltéve ha eleged van abból, hogy 2 percenként megtámadnak a szörnyikék. Amikor trénerek ellen küzdesz, sajnos ez nem használható, velük mindenképp le kell mérni, hogy kinek a pokémonja a nagyobb arc. Küzdelem esetén négyféle támadási/védekezési típus közül választhatsz, amiket le is cserélhetsz ha fejlődik a lényed és tanul valami újat. A játékban összesen 92 féle harci technikára lehet szert tenni, és én mondom, le a kalappal azelőtt, aki ezt meg is teszi. A harcok főként jó stratégiát igényelnek, mert nem mindegy, hogy egy tűzpokémon ellen mondjuk vízpokémonnal állsz ki, vagy fordítva, ugyanis a lények az elemek szerint vannak csoportosítva, és ennek tudatában kell a harcmodorunkat is alakítani. Egy támadó ellen több pokémont is használhatsz cserélgetve azokat, ha az egyik már nagyon lefáradt, vagy egy másik, mondjuk erősebb lényre van szükséged, sőt többször előfordul majd a játék folyamán, hogy egyszerre több pokémon ellen küzdesz (pl. a Galactic Grunt fedőnevű idegesítő páros szörnyei ellen – ilyenkor a játék melléd is berak egy segítőtársat) . Hihetetlen jó móka!

## ÖSSZEGEZVE

A szokásos klisé duma itt is érvényes: pokémon és RPG fanoknak kötelező a darab, érdeklődőknek igencsak kihagyható. Alapjában véve a játék sztorija nagyon jó, a megvalósítás is remek, egyedül a kivitelezéssel vannak problémáim. A harcrendszer igényesen ki van építve (leszámítva a grafikai és egyéb hatásokat), a kezelés igen könnyű. Rengeteg minifeladatot és felfedezni valót tartogat számunkra az a cirka 40 óra, ami alatt végig tudod játszani az egészet.

*Beatrix*
*kisbea@vipmail.hu*




### POKEMON DIAMOND & PEARL

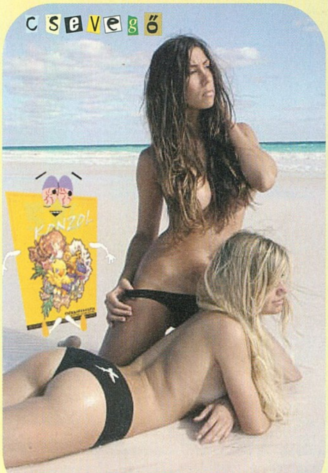
**NINTENDO / GAME FREAK**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | siralmas |
| hangulat: | jó |

1 - 8 játékos

✔ szeretnivaló az egész
✕ kispórolták belőle a poligonokat

**8 pont**



576 KONZOLT MINDENKINEK!

## CSEVEGŐ 2007 JÚNIUS – KÉRDEZZ-FELELEK (AZTÁN LEHET, HOGY BEZÁRUNK?)

**Hello gyerekek, hogy vagytok? Én szuperül, kösz, hogy kérditek! Remélem jól viselitek ezt a nagy *meleget*. Én marhára bírom...**

**Mágikus üveggömb híján kedvenc állatmenhelyemtől kölcsönkértem az aranyhalak akváriumát – ők addig a kádban úszkáltak a magányos krokodilokkal –, hogy belenézhessek a jövőbe, ami a Csevegő sorsát illeti. Az új szellemben fogant (tudjátok, amikor nem egymást anyázzátok, meg az általatok nem kedvelt konzolokat, meg az újságot, esetleg minket, ráadásul mi sem osztunk titeket, hanem különböző konkrét témákról beszélgetünk), jó pár hónapja futó levelezési rovat rövidesen nagy fordulóponthoz érkezik: az ugyanis a helyzet, hogy nagyon ellustultatok, kis kópék, és inkább olvasgatni szerettek, meg egymáson nevetgélni (juj, csúnya szokás), de gondolkodni meg írni már nem annyira, ráadásul a csevegést inkább online fórumunkon intézitek – ez mondjuk érthető, hisz a fejlődést nem lehet sem megállítani, sem késleltetni. Bár a rovatot eddig – hála notórius levélíróinkban, sokszor köszike gyerekek! – minden gond nélkül meg tudtuk tölteni, mi mégis jobban szeretnénk, ha sokkal többen vennétek a bátorságot, és szállnátok be a beszélgetésekbe.**

**Szóval a következő, nyári összevont számunkban még teszünk egy próbát, hátha össze tudunk hozni valami mindenki számára szórakoztató, érdekes dolgot – aztán az is lehet, hogy utána szeptembertől ezt a két oldalt 1: inkább valami hasznosabb témának adjuk át; 2: visszatérünk a kötetlen csacsogáshoz, mindenki elmondhatja, ami a szívét nyomja; 3: felállítjuk a ringet és minden eddiginél véresebb háborút indítunk be, ahol szabályok nélkül eshettek(ünk) egymás torkának, odamondogatásokkal, bevert orrokkal, törött végtagokkal, emberáldozatokkal – mint régen. Gyerekek, gondolkozzatok: mi legyen? Vízkereszt, vagy amit akartok?**

**Júniusban lehetőségetek volt arra, hogy kikérdezzetek minket, mindenféle megkötés nélkül. Lássuk, hogyan éltetek ezzel az opcióval. Big Gay Al**

Szeva Krisz! A kérdésem az lenne hogy miért hagyod hogy ez a k*csög Martin ilyen, hogyismondjam... k*csög legyen veled! Néha egy csomót genyózik a fórumon, te meg hagyod magad! Te sportolsz meg minden, sokkal erősebb lehetsz. Miért nem versz be neki 1-et? :D Én a helyedben elküldeném egy hónap pihenőre! Vedd át a hatalmat, ülj be a nagyszékbe! ;D **Dante1987**

**(Üdv Dante1987, látom te az a bevállalós fajta vagy, de ha én minden nemtetszésemet egy laza maflással reagáltam volna le, hamar véget ért volna tesztelői pályafutásom. A „nagyszékbe" tuti nem vágynék, mert akar a halál havi 80 oldalt kiosztani, megtervezni, végignyálazni, stb. A kérdésed kapcsán eszembe jut Samu egy tavalyi cikke, így tőle idéznék most: „Martin kiszámíthatatlan. Martin hangulatember. Ha jó kedvében találod: ad neked valamit. Ha rosszban: elvesz tőled. Ma a kedvence vagy, de holnap ..." Krisz)**

Martin, mikor lesz gitárod, hogy zúzhassunk egyet? :) **GeeFunk**

**(Tudod, úgy terveztem, hogy 2007 nagy megvalósítandó célja lesz nálam a Zakk Camo Epiphone beszerzése, de egyszerűen képtelen vagyok összerakni rá a pénzt. Igazán megszponzorálhatna valaki... De még nem adtam fel, van rá fél évem. Egyre többször jut egyébként eszembe, hogy már réges-régen el kellett volna kezdeni a gitározást – bár akkor ki tudja, hogy most válaszolhatnék-e neked a Konzol hasábjain...? Martin)**

Hűűű! 1 teljes kérdésre választ kapok, ez olyan mintha Isten színe előtt állnék, és mondaná: Fiam bármilyen kérdésedre választ adok, de jól gondold meg, mert csak egyetlen egy kérdésedre adok néked választ. Így tettem, átgondoltam és a kérdés drága Martinhoz szól! Magyar földünket atomtámadás éri, és azonnali evakuáció lép érvénybe, csak annyi időd van, hogy 1 konzolt, és 1 játékot vigyél magaddal a Gellérthegy gyomrába, ahol sugárzás elleni bunkert tartanak fel az ország fejeseinek (hát persze, hogy köztük vagy ;). Na miket viszel magaddal a hosszú unalmas időre? **Habib**

**(Bázzeg, ezen a kérdésen órákig lehetne gondolkodni... de gondolom annyi időm nincs, hisz robban a bomba. Egy biztos: a játékhoz választanám a gépet, és nem fordítva. Az is tuti, hogy tisztán ügyességi stuffot választanék, a klasszikus, pontgyűjtős, high-score hajszolós fajtából, amit tulajdonképpen a „végtelenségig" lehet nyomni. Az se mindegy, hogy egyedül fogok játszani, vagy lesz hozzá partner. Oké, a választásom a Pong, a konzol pedig az Atari 2600. Martin)**

Tisztelt Martin főszerkesztő úr! Ha nem tolakodó a kérdés milyen gyakran tartod a kapcsolatot a szüleiddel és egyébként hol laknak? (Úgy értem vidék vagy Pest.) Üdvözlettel: **Bandee23**

**(Teljes családom Budapesten lakik, kb. 1 kilométeres sugarú körben. Nagyszüleimmel heti 3 alkalommal, szüleimmel kb. havonta egyszer találkozom. Martin)**

Kérdésem nem egy konkrét személyhez, hanem az 576-os team egészéhez kapcsolódik. Vannak olyanok a csapatban, akik jó barátok (pl. gyakran összejárnak stb.), illetve vannak olyanok, akik még soha az életben nem találkoztak egymással személyesen? (A jelenlegi gárdából természetesen.) **Murányi Zsolt**

**(Nálunk a tesztelők külsős munkatársak, azaz csak tesztanyagért és a fizetésért járnak be. Tudtommal rendszeres összejárás csak kevés embernél fordul elő – pl. Bix és Krisz esetében –, a többiek maximum a szerkesztőségben, vagy nagyobb bulik alkalmával szoktak összefutni. Azt hiszem többen is vannak, akik még nem találkoztak egymással, bár volt már rá példa, hogy az egész bagázst meghívtam egy közös vacsorára – igaz, régebben, azóta többen kicserélődtek. Tényleg, az idén megejtjük! Martin)**

Szia Martin! Az igazat megvallva a kérdésemet, a konzol egész stábjához intézném. Akár tetszőlegesen kiválaszthatsz egy célszemélyt, de jobb lenne, ha mindenki válaszolna rá: ha lenne egy alkalom, amikor 1 kívánságod teljesülhetne, mi lenne az? Ha lehet, ne olyan válasz legyen, hogy például: világbéké és társai... **Myron**

**(A szerkesztőség teljes egyetértésben válaszolt neked erre a kérdésre: mindeni azt az egyet kívánná, hogy minden kívánsága teljesüljön. Voltak még óvatos felhangok Elton John bankszámlájáról, vagy Lindsay Lohan birtokbavételéről, de inkább maradtunk az első variációnál. Végül valaki meglelte a válaszok válaszát: az az egy kívánság attól függ, hogy éppen mikor lenne az az egy alkalom, amikor kívánni lehetne. Martin)**

Sziasztok! Tudom, hogy egy kérdésről volt szó, én mégis két dologra vagyok kíváncsi, hátha valamelyiket más is felteszi. Ha meg nem, akkor válasszatok közülük.

1. Hová tűnt Samu?
2. Ki Sylar? (Lehet rosszul emlékszem, de ő mintha nem lett volna bemutatva, mint a többiek.) **név sikeresen elkeverve**

**(Bár csak egy kérdésre volt lehetőség, most mégis mindkettőre választ kapsz, mivel voltam olyan béna, hogy elkevertem a neved. Samu nem tűnt sehova, mindössze annyi történt, hogy tönkrement a PS2-je, így rendkívül nehézkessé vált számára a tesztelés. Ebben a hónapban vette a fáradtságot, bejött egy tesztgépért, és mindenki nagy örömére össze is firkált pár oldalt. Slyar nem más, mint Csipi, legalábbis azokért az anyagokért, amik Slyar néven jelennek meg az újságban, ő szokott bejönni. Hogy valójában ki írja meg őket, homály fedi... Martin)**

Tisztelt Konzol Szerkesztőség/Martin/Mindenki! Tudom, hogy csak egy embernek lehet és egy kérdést, de engedjétek meg nekem, hogy feltegyem ezt, és ha szabályt szegek, vagy nem tetszik, kihagyjátok. Kérdés: ha kiderülne, hogy a mai naptól játékosként 55 évig élsz, mindenféle játék nélkül viszont 60-ig, abbahagynád a játékot örökre? Ha lehetne, és mivel csak egy szavas válasz kellene, minél több cikkírótól szeretném látni a választ és persze tőled is Martin. Bocs, ha durva a téma, de a megszállottságotokra vagyok kíváncsi. :) **RolEnd**

**(Csipi nagy levegőt vett... aztán ránézett a kisfiára, és elgondolkodott. Veres Miki magabiztosan nyitotta a száját, de eszébe jutott a barátnője, és időt kért. Krisz azt mondta, tudja a választ... aztán rájött, hogy plazmatévét sem egy életre vesz az ember, és csendben maradt. Térjünk vissza erre a kérdésre pár év múlva! Addig is, gondolkodjuk el rajta: hány 55-60 éves ember játszik a környezetünkben? Martin)**

Hello, Martin! A kérdésem neked címzem, ami a következő lenne: mennyire érzed a te érdemednek, hogy Magyarországon a konzolozás egyre népszerűbb és sokan választják ezt a szórakozási formát? **Koift**

**(Ha ezt a kérdést én tenném fel neked/nektek Csevegő témának, akkor bizonyára azt kapnám arcba, hogy milyen beképzelt köcsög vagyok, mert még a feltételezés is nevetséges. Maradjunk a tényeknél: hallottam már azt – olyan embertől, akit barátomnak tartok, és szakmabeli –, hogy vannak, akik tisztelnek azért, amit tettem/teszek. Közvetlenül erre a kijelentésre aztán érkezett olyan komment is, hogy semmivel sem tettem/tudok többet, mint bármelyik sok éve játszó Jóskapista, akármelyik fórumon. Add össze. Maradjunk abban, hogy szeretném azt hinni, van valami részem a konzolok térhódításában. Martin)**

Martin! Miért nem írsz soha játékteszteket? **Xavi**

**(Egyszerűen azért, mert nem motiválnak a mostani játékok arra, hogy letesztteljem őket. Többször is olvashatod az újságban, hogy ezt vagy azt a stuffot én teszteltem VOLNA, ha... de nem teszteltem. Mert elenyésző olyan játék van, amely beindítja a fantáziám. Ami elvarázsol, azt úgyis kipécézem magamnak – sajnos mostanában ritkán van ilyen. Martin)**

Martin főszerkesztő úr, kérlek áruld el nekem, milyen tetkóid vannak, én is szívesen varratom magamat és érdekelnek mások témái is, pld. most a Tiéd nagyon. :-) **1mzolee0**

**(Monokróm kelta minták vannak fel- és alkarjaimon, egy Martin logo a jobb lábamon, egy régi szerelmem neve a jobb lábfejemen, egy apró kelta izé a bal bokámon. A bal alkaromra egy sáv „leopárdbőrt" szeretnék, de még nem vettem rá magam a színes tetoválásra. Amíg megszületik a döntés, egy kedves barátom az 576 fórumról tervez nekem egy speciális inverz-pattern sávot, szintén alkarra. Mellre semmiképp nem akarok, a háton még gondolkodom. Martin)**

Oké, itt a kérdés Szatinak: hogy szerkeszted be a posztert az újságba? Mert a belső oldal okés, beilleszted a képet, de a külső oldalon lévőt hogy oldod meg? Szét kell vágni, és az egyik felét az x. oldalra, a másikat meg az x+4-re? (kissé hihetetlennek tűnik ez a megoldás...) Kifejtős kérdés nem jutott eszembe, ennyi. Üdv, **ceu**

**(Kérlek szépen, a megoldás végtelenül egyszerű. A Konzol irkafűzött magazin, ami azt jelenti, hogy az egyes félbehajtott íveket kapcsokkal lyukasztják-szorítják össze. Ezeken az íveken 4-4 oldal fér el – ha félbehajtasz egy papírlapot, azon természetszerűleg négy oldal képződik. A poszter valójában nem más, mint egy ilyen ív. Belső oldalára, ahogy mondod, megy a belső poszter egyetlen képként, az ív külső oldalára pedig szintén egyetlen képként a külső poszter – miután mind a belső, mind a külső (a 40-41. és a 39-42.) oldalpár egyetlen felülettel rendelkezik. A nyomdagép nyomdai ívre nyomtat egyébként, amelyet 44 centiméter széles, 30 centiméter magas papírfelületekre (tehát 4 oldalas konzolívekre) vág, majd hajtogatással és fűzéssel adja meg végső formáját a konzolnak.**

**A fentiekből következik, hogy a tördelés során elegendő egy-egy oldalpárt létrehoznom, és azokra helyeznem a két posztert. Üdv: Szati)**

Hello 576 team! Na, hogy a témához is igazodjak, jön a kérdés. Dzson, te szeretnél valaha is videojátékot/kat készíteni? És ha igen, akkor miről szólna, milyen stílusú lenne, és elküldenél-e nekem ingyen egy Fémdobozos példányt? :) 576, maradjatok mindig ilyen igényesek mint most. Üdvözletttel: **Desz**

**(Szia Desz! Igen, egyik réges-régi vágyam egy játék elkészítése. C16, Amiga, PS, PS2 és most PS3 gépre. Mivel pénzhiány miatt ez sem fog összejönni, már gondolkozom egy PS4 játék ötletein is (jobb az ilyesmire felkészülni, ne a gép megjelenésekor kapkodjak). Háromféle game lenne. Egy robotos kaland, egy fantasy és egy olyan, amiben az emberi testben kell kavarni amőba-emberként vagy ilyesmi. A robotos nagy része egyébként már ki van dolgozva papíron, így ha a haverom visszajön Hawaiiról neki is kezdek (a bankba küldtem pénzért, de másnap hívott hogy most jó idő van ott és kiruccan pár évre). A díszdobozos Collector Editiont természetesen azonnal postázzuk, amint megjelenik! Dzson)**

Üdv! Én a Veres Mikitől kérdeznék. Mikikém, legnagyobbak közt vagy. Érdekelne, hogy szerinted meddig bírod még ezt csinálni? Úgy értem, Te teszteled talán a legtartalmasabb, leginkább sok időt igénybe vevő játékokat. Mikor jön el az idő, mikor azt mondod: elég, nem akarok több potiont meg antidote-ot? Eljöhet? **citydevil** (member of the murdercitydevils fan club)

**(Elsőre talán meglepő választ fogok erre adni. Ez már régen bekövetkezett nálam. Nagyon sokszor éreztem úgy, hogy elidegenedett tőlem ez az egész világ, hogy már nem érdekel. Volt olyan nyár, hogy hetekig nem kapcsoltam be gépet és nem hiányzott. Aztán hirtelen újra éreztem a vonzódást, a késztetést, sokszor egy újj nagyon király stuff láttán, vagy esetleg egy retro dallam hallatán. Lassan rájöttem, a megoldásra és megtanultam kezelni a helyzetet. Arról van szó, hogy mikor besokallok, mikor tele van a hócipőm az egész videojátékosdival, fogom és hagyom az egészet a fenébe. Csinálok valami mást, például olvasok könyveket, hallgatok zenét, vagy csak egyszerűen elkezdem megoldani a mindennapi problémáimat. Eltelik egy kis idő és ez alatt szépen regenerálódok. Ez arra jó, hogy feltöltődjek, hogy újra elfogjon a vágy új játékok megismerésére. Ennek rendszerint az a vége, hogy érzem, le kéne ülni valami programhoz játszani, mert fellobbant a tűz és jól esne a világ elől elmenekülni egy klassz világba. Tény, hogy ez nem ugyanaz, mint évekkel ezelőtt mikor életem legfontosabb problémája az aktuális boss legyőzése volt, de hát, mint minden ember én is felnőttem és változtam, más dolgok kötik le figyelmemet. És, hogy eljöhet e a végleges kiégés? Ezt nem tudom, elképzelhető. Mindenesetre talán inkább Martintól kellett volna ezt megkérdezned, hisz ő már évtizedek óta forog a témában, és még mindig nyomja, így talán jobb választ tudna adni. Én egyelőre itt vagyok és még egy darabig maradok is! :) Veres Miki)**

Te Martin! Te valójában is olyan kísértetiesen hasonlítasz Johnny Depp-re? (Csak azért, mert a 100. számban igen.) Tengermély megbecsüléssel: **marki92**

**(Áh, az csak egy túl jól sikerült kép. Abból élek évek óta, hogy azt mutogatom. Martin)**

Szasz Wilson! A júniusi témának megfelelően a kérdésem az lenne, hogy miért bannoltál kétszer is a semmiért a fórumról? Egyszer egy topik kérdéséért, másodszor azért, mert nem hallgattam a felszólításra, pedig aztán a következő hozzászólásom már egy másik személy kérdésére válaszolt. Már-már azt hiszem, hogy allergiás vagy rám, na de mindegy... ja és még valami: azért írtam ide, mert hiába kérdeztem meg normálisan privát üzenetben válaszra sem méltattál. Üdvözlettel: **Prince of Persia fan**

**(Kibannoltalak, mert vagy 4x szóltam, hogy a wareztémát hagyd abba, de nem sikerült – a PS2 chippelés jóságáról, arról, hogy hol lehet kiütni egy gépet, meg ilyenekről irkáltál és kérdeztél, de legalább négyszer, ha nem hatszor. Wilson)**

**Szerény magánvéleményem, hogy bár oltári kedves és aranyos gyerekek vagytok mindannyian, egyem a kis szíveteket, messze nem használtátok ki ezt a komoly lehetőséget a kérdezősködésre, ugyanakkor annak azért örülök, hogy érkezett pár olyan frappáns kérdés is, ami komolyan gondolkodóba ejtett minket. Nyári összevont számunkban mindenki véleményét hallani szeretném, mégpedig a következő húsbavágó témában:**

**Mit gondolsz a Csevegőről?**

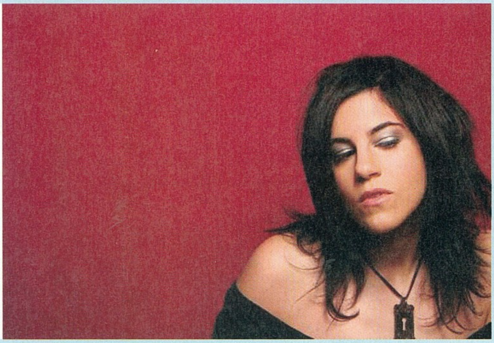
**Az irományokat (szófosók kíméljenek, ha kérhetem) az ismert címekre várjuk: 576konzol@576.hu, levélcím az impresszumban. Big Gay Al**

## ZENE

Míg egyes hazai sztárságra vágyó, de a saját nemzetének himnuszát is elénekelni képtelen popbarbárok arra várnak, hogy a hazai bulvársajtó befuttassa őket az ötezer után már platinalemezt osztogató magyar zenei posványba, addig egyesek kint, amerikaiként a messzi földön megvalósítják az amerikai álmot: a semmiből feljutnak a csúcsra. **Terra Naomi** sztorija ilyen, egy igazi sikertörténet, a modern tündérmese. A történet teljesen átlagosan indult a Montana állambeli Missoula-ban: zenetagozat, kórus, a középiskola után jött egyetem, klasszikus zenei szak, a diplomaosztó után pedig a kezdő zenészek szegényes és magányos pályája. Füstös bárok, féltucat főt számláló közönség, aprópénz és nulla megbecsülés. 2005 februárjában elindult egy bizonyos Youtube nevű szolgáltatás, Terra élete pedig kifordult önmagából. Miután Los Angelesbe költözött egy napsütötte kis apartmanba, gondolt egyet és gitár valamint zongoraképességét a nagyvilágnak megmutatva kamera elé állt, hogy rögzítse az által írt számokat és megossza őket a Youtube nézőivel.

Hogy lett ebből igazi sikertörténet? Úgy, hogy Terra a több millió „még a zuhany alatt is borzalmas a hangom" álénekessel ellentétben tehetséges. Nem kicsit, hanem nagyon, alig pár hónap leforgása alatt nem csak a Youtube, de Terra korábban két főt számláló rajongótábora is rohamos növekedésnek indult. A saját maga által finanszírozott autós túrák korszaka ezzel hivatalosan is véget ért – a Youtube térnyerésének és a Time médiafelhajtásának köszönhetően felfigyelt a nagyvilág a lapra felpakolt tartalomra, és elsősorban Terrára. A hölgy munkássága leginkább az Alanis Morisette által kormányzott feelgod fél-akusztikus zenéhez hasonlítható, de pont van benne annyi eredetiség, hogy ne tűnjön tucatelőadónak. Hihetetlenül egyszerű, alig két-három akkordos számok, egyszerű és teljesen őszinte szövegek juttatták a piedesztára, teljesen megérdemelten: Terra az elmúlt évek egyik legnagyobb tehetsége, bársonyos hangja igazi kényeztetés a fülnek, zenei tudása pedig megkérdőjelezhetetlen. Nem is maradt honorálás nélkül, Terra ugyanis az év elején 6 évnyi kőkemény munka után megkapta azt, ami egyeseknek soha sem adatik meg: zsíros lemezszerződést. Alacsony felbontású videók után Terra tavasszal stúdióba vonult, hogy jelen sorok megjelenésekor már a boltokba kerüljön első albuma. Mit hoz a jövő? Remélhetőleg pompát és dicsőséget, minimális sztárallűröket és azt az imádnivaló személyiség megtartását, amiért Terrát immáron százezrek imádják. (jó kiindulópont kezdésnek: http://www.youtube.com/profile?user=terranaomi)

*W*





## FILM / DVD

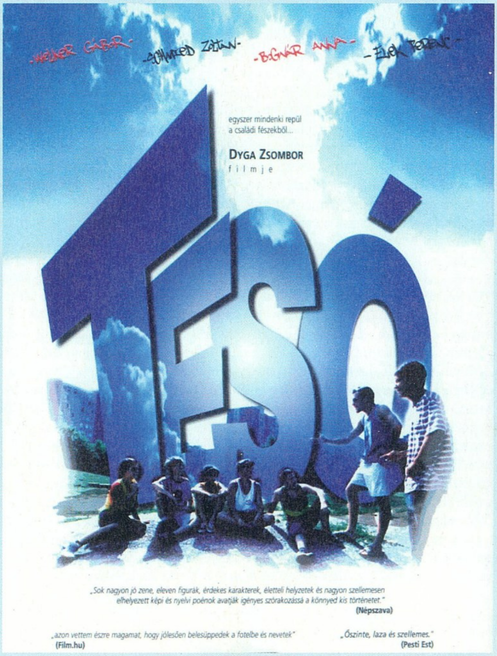
**Tesó**
**Műfaj: Panelháborús**
**Rendező: Dyga Zsombor**
**Szereplők: Welker Gábor, Elek Ferenc, Bognár Anna, Schmied Zoltán**
**DVD: Magyar DTS, 5.1 és 2.0 hang**
**Extrák: Sok, nagyonsok, nagyonnagyonsok extra a werkfilmtől a mozgó storyboardon át a bakikig és még tovább a tizfilléres sci-fik irányába**

Gondolom nem ér senkit sokként a hír, ha kijelentem, a szórakoztató filmművészetben és azon belül is főként a vígjáték kategóriában meglehetősen fosul teljesít nemzetünk. Okokat lehet keresni az új ötletek hiánya, belterjes filmszakma és a mozgóképklasszikusok kétségbeejtő sikerrel való sárba tiprása nyomvonalakon, csak éppen nem érdemes. El kell fogadni, hogy ez van... vaaaagy beleunva a szánalmasabbnál szánalmasabb próbálkozásokba, kamerát ragadni és leforgatni valami olyat, ami bút felejtet, röptet és kikacag, és főleg csak úgy általában szórakoztat. Könnyedén, ám mégis elegánsan, anélkül hogy nagy tanulságokat vagy nagy nemzeti színművészünk Csányi „minden második filmben szereplek" Sándor bocitekintétét kéne másfél órán keresztül bámulnunk.

Dyga Zsombor így tett és a mesék alapszabályai szerint meg is lett a jutalma, hiszen a kritika – és úgy ánblokk mindenki – egekbe emelte a Tesót, méltatva az életszerű helyzeteket, pörgős dialógusokat, remek zenéket és Elek Ferencet, akiről annyit mindenképpen érdemes tudni, hogy ő a magyar Jack Black. Bár titulusát tekintve csupán mellékszereplő, ez mégsem akadályozza meg Ferit abban, hogy lenyúlja magának a legjobb dumákat és ezzel a film legütősebb jeleneteit. A tényleges sztori két testvér és egy üres lakás körül forog egyenletes tempóban, hol begyorsítva, hol ráérősen elidőzve egy élő koncert képsorain. Tesó NR. 1 Nate névre hallgat, foglalkozását tekintve muffmágnes, két numera között pedig különféle lapok meztelennős képeihez gyárt aláírásokat (tudod: Kriszta 21 éves, imád a hóban hemperegni, stb). Tesó NR. 2 Artin, foglalkozása nemtommi, középes méretű lúzer és mellesleg majdnem akkora lemezgyűjteménye van, mint nekem. A vidám páros viszonylag nyugodtan éldegél egy tökátlagos panellakásban, egészen addig, míg a szomszédban lakó anyuka el nem húz a csába, a viszály magjait elhintve a testvérek között. Kié legyen a nagyobb lakás? A pi*abubus vagy a zenebuzi párharcát bonyolítja még A Nő feltűnése, akit először Nate jól meghúz, majd Artin is beleszeret, ami eleinte nem zavarja az Natét, később azonban már igen. Dúl tehát a lav, a történet második felében meg pláne, ami még nem lenne baj, a kierőltetett „összevesztő" konfliktus már annál inkább, viszont legalább a kötelező bocsánatkérés egész ötletesre sikeredett.

Ilyenkor szoktam olyasmiket írni, hogy „viszont a film többi része mintaértékűen szórakoztató..." és mivel nem szokásom közepesnél nagyobb hülyeségek közlése, ez esetünkben is érvényes. Bár maga sztori nem túl nagy durranás, Dyga Zsombor irigylésre méltó rutinnal tölti fel a panelmikrokozmoszt élettel. A valóságból ismerős szituációk és a frissítően természetes módon játszó színészgárda kombinációja egyfajta kellemes bratyizós hangulat kialakulását eredményezi, ami által a film végére a szereplők sokkal közelebb kerülnek a nézőhöz a megszokottnál. A pozitív vonások sorát gazdagítja a káromkodásokat sem kilúgozó fiatalos nyelvezet és a baroállat, mindenféle funkys okosságokkal operáló filmzene. Megtekintéséhez egy kertmozi a tökéletes helyszín, ám ilyenek nem lévén megteszi egy tücsökciripeléstől hangos veranda is. Külön dicséret illeti a készítőket az ötletes DVD menükért, melyekben a film szereplői személyesen ajánlják egymással versengve figyelmünkbe a különféle lehetőségeket. Ezt megcsináltad, tesó!

*Eszgé*



# telefonos csomagküldő szolgálat 06 70 365 0385

próbáld ki

## PS3 — PLAYSTATION 3

| | | |
|---|---|---|
| Def Jam Icon | 16998 | kapható! |
| Enchanted Arms | 16998 | kapható! |
| F1 Championship Edition | 16998 | kapható! |
| Fight Night Round 3 | 16998 | kapható! |
| Genji Days of Blade | 16998 | kapható! |
| Ghost Recon 2 Advanced Warfighter | 19999 | júniustól |
| Harry Potter A Főnix Rendje | 16998 | jún. 29. |
| Marvel Ultimate Alliance | 16998 | kapható! |
| Motorstorm | 16998 | kapható! |
| NBA 2K7 | 16998 | kapható! |
| NBA Street Homecourt | 16998 | kapható! |
| Need For Speed Carbon | 16998 | kapható! |
| NHL 2K7 | 16998 | kapható! |
| Pirates of The Carribbean 3 | 16998 | júniustól |
| Resistance Fall of man | 16998 | kapható! |
| Ridge Racer 7 | 16998 | kapható! |
| Shrek The Third | 16998 | júniustól |
| Sonic The Hedgehog | 16998 | kapható! |
| Spider-Man 3 | 16998 | kapható! |
| The Darkness | jún. 29. | jún. 29. |
| The Godfather The Don's Edition | 16998 | kapható! |
| Tiger Woods PGA Tour 07 | 16998 | kapható! |
| Tony Hawk Project 8 | 16998 | kapható! |
| Transformers The Game | 16998 | júniustól |
| Untold Legends Dark Kingdom | 16998 | kapható! |
| Virtua Fighter 5 | 16998 | kapható! |
| Virtua Tennis 3 | 16998 | kapható! |
| **PS3 gép 60GB-os merevlemezzel** | **kapható!** | **kapható!** |

## PS2 — PlayStation 2

| | | |
|---|---|---|
| Okami | 10598 | kapható! |
| Call of Duty 3 | 15999 | kapható! |
| Final Fantasy XII | 14399 | kapható! |
| God Hand | 10598 | kapható! |
| God Of War II | 16998 | kapható! |
| Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos ! | 14999 | jún. 29. |
| Medal of Honor Vanguard | 14999 | kapható! |
| NFL Street 3 | 14999 | kapható! |
| Pirates of The Carribbean 3 | 13998 | kapható! |
| Sega Megadrive Collection | 5999 | kapható! |
| Shrek The Third | 13998 | júniustól |
| Spider-Man 3 | 13998 | kapható! |
| Spider-Man 3 + Controller | 15998 | kapható! |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | 7999 | kapható! |
| Test Drive Unlimited | 12999 | kapható! |
| The Fast & the Furious | 9998 | kapható! |
| Tomb Raider Anniversary Spec Ed. | 14999 | kapható! |
| Socom US Navy Seals Combat Assault | 16998 | kapható! |
| Transformers The Game | 13998 | júniustól |
| **PS2 Gép + Memory Card** | **37999** | **akciós** |

## PS2 Platinum és Akciós — PlayStation 2

| | | |
|---|---|---|
| 24 The Game Platinum *magyar felirattal* | 5999 | kapható! |
| Black Platinum | 6499 | kapható! |
| Burnout Revenge Platinum | 6499 | kapható! |
| F1 06 | 5999 | kapható! |
| Fifa Street 2 Platinum | 6499 | kapható! |
| Grand Theft Auto III. | 5999 | kapható! |
| Grand Theft Auto San Andreas | 7999 | kapható! |
| Grand Theft Auto Vice City | 5999 | kapható! |
| Grand Theft Auto Vice City Stories | 9998 | kapható! |
| Hitman Contracts | 3998 | kapható! |
| Just Cause | 4999 | kapható! |
| Lego Star Wars | 4999 | kapható! |
| Lego Star Wars II | 7999 | kapható! |
| Medal of Honor European Assault Platinum | 6499 | kapható! |
| Midnight Club 3: Remix | 4999 | kapható! |
| Mortal Kombat Shaolin Monks Platinum | 6499 | kapható! |
| Need for Speed Most Wanted Platinum | 6499 | kapható! |
| Pirates of The Carribbean 2 | 7999 | kapható! |
| Rayman 10th Anniversary | 6998 | kapható! |
| Socom 3 Platinum | 5999 | kapható |
| The Godfather | 6499 | kapható! |
| Tomb Raider Legend | 4999 | kapható! |
| Tourist Trophy | 5999 | kapható! |

## PSP — PSP

| | | |
|---|---|---|
| Call of Duty Roads to Victory | 11999 | kapható! |
| Burnout Dominator | 11999 | kapható! |
| Daxter Platinum | 5999 | kapható! |
| Def Jam Fight For NY | 11999 | kapható! |
| Driver 1976 | 12998 | kapható! |
| EA Replay | 6499 | kapható! |
| F1 06 | 5999 | kapható! |
| FIFA Street 2 | 6499 | kapható! |
| Ghost Recon 2 Advanced Warfighter | 13998 | júniustól |
| Harry Potter A Főnix Rendje | 11999 | jún. 29. |
| Justice League Heroes | 5999 | kapható! |
| Killzone : Liberation | 5999 | kapható! |
| LocoRoco | 5999 | kapható! |
| Medievil Ressurrection | 5999 | kapható! |
| Mind Quiz | 3998 | kapható! |
| Pirates of The Carribbean 3 | 11999 | Kapható! |
| Prince of Persia Rival Swords | 13998 | kapható! |
| PSP Film konvertáló program | 3998 | kapható! |
| Ratchet & Clank Size Matters | 13998 | kapható! |
| Ridge Racer 2 | 5999 | kapható! |
| Shrek The Third | 13998 | júniustól |
| Star Wars Lethal Alliance | 6998 | kapható! |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | 11999 | kapható! |
| Tekken Dark Ressurection | 5999 | kapható! |
| Tomb Raider Legend | 4999 | kapható! |
| Transformers The Game | 13998 | júniustól |
| **PSP Base Pack kétféle színben!** | **47999** | **akciós** |

## Nintendo Wii — Wii

| | | |
|---|---|---|
| Ant Bully | 7499 | kapható! |
| Call of Duty 3 | 14999 | kapható! |
| Excite Truck | 13998 | kapható! |
| GT Pro Series | 16998 | kapható! |
| Happy Feet / Táncoló Talpak | 14999 | kapható! |
| Harry Potter A Főnix Rendje | 14999 | jún. 29. |
| Heatseeker | 14999 | kapható! |
| Madden NFL 07 | 14999 | kapható! |
| Mario Party 8 | 13998 | jún. 29. |
| Mario Strikers Charged Football | 13998 | kapható! |
| Medal of Honor Vanguard | 14999 | kapható! |
| Meet The Robinsons | 13998 | kapható! |
| Need For Speed Carbon | 14999 | kapható! |
| Pirates of The Carribbean 3 | 13998 | kapható! |
| Prince of Persia Rival Swords | 15999 | kapható! |
| Rampage Total Destruction | 7499 | kapható! |
| Rayman Raving Rabbids | 16999 | kapható! |
| Red Steel | 16999 | kapható! |
| Resident Evil 4 Wii Edition | 13998 | jún. 29. |
| Shrek The Third | 14999 | júniustól |
| Sonic and The Secret Ring | 16998 | kapható! |
| Spider-Man 3 | 14999 | kapható! |
| SSX Blur | 14999 | kapható! |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | 16799 | kapható! |
| The Godfather Blackhand Edition | 14999 | kapható! |
| The Grim Adventures of Billy & Mandy | 10999 | kapható! |
| The Legend of Zelda : Twillight Princess | 16998 | kapható! |
| Tiger Woods 07 | 14999 | kapható! |
| Transfomers The Game | 14999 | júniustól |
| Wario Ware Smooth Moves | 14999 | kapható! |
| Wii Play+ Controller | 14999 | kapható! |
| Wing Island | 13999 | kapható! |
| **Nintendo Wii készülék + Wii Sports játék** | **66999** | **akciós!** |

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

## DS/GBA — NINTENDO DS. GAME BOY ADVANCE

| | | |
|---|---|---|
| 42 All Time Classic DS | 8999 | kapható! |
| Custom Robo Arena DS | 11999 | kapható! |
| Diddy Kong Racing DS | 11999 | kapható! |
| Final Fantasy IV GBA | 11999 | kapható! |
| Final Fantasy V GBA | 11999 | kapható! |
| Harry Potter A Főnix Rendje DS/GBA | 9998/9998 | jún. 29. |
| Hotel Dusk Room 215 DS | 11999 | kapható! |
| Magical Starsign DS | 11999 | kapható! |
| Mario Kart DS | 11999 | kapható! |
| Mario VS Donkey 2 March of the Minis DS | 11999 | kapható! |
| Metroid Prime Hunters DS | 11999 | kapható! |
| Need For Speed Carbon DS/GBA | 11999/9998 | kapható! |
| New Super Mario DS | 11999 | kapható! |
| Nintendogs Chihuahua DS | 11999 | kapható! |
| Nintendogs Dachshund DS | 11999 | kapható! |
| Nintendogs Dalmata DS | 11999 | kapható! |
| Nintendogs Labrador DS | 11999 | kapható! |
| Pirates of The Carribbean 3 DS | 9998 | kapható! |
| Pokémon Mystery Dungeon Blue DS | 12998 | kapható! |
| Pokémon Ranger DS | 11999 | kapható! |
| Resident Evil Deadly Silence DS | 11999 | kapható! |
| Shrek The Third DS | 8999 | júniustól |
| Sims 2 Pets (Házi kedvencek) DS/GBA | 11999/11999 | kapható! |
| Spectrobe DS | 11999 | kapható! |
| Spider-Man 3 DS | 8999 | kapható! |
| Starfox Command DS | 11999 | kapható! |
| Super Mario 64 DS | 11999 | kapható! |
| Teenage Mutant N.T. DS / GBA | 11999 / 8499 | kapható! |
| Theme Park DS | 9998 | kapható! |
| Tomb Raider Legends DS / GBA | 8999 / 8999 | kapható! |
| Transformers The Game DS | 8999 | júniustól |
| Wario: Master of Disguise DS | 11999 | kapható! |
| Yoshi's Island 2 DS | 11999 | kapható! |
| **DS Lite Gép három választható színben** | **37999** | **kapható!** |
| **AGT készülék /fejlesztett kijelzős GBA SP/** | **24998** | **kapható!** |

## XBOX 360 — XBOX 360

| | | |
|---|---|---|
| The Darkness | jún. 29. | jún. 29. |
| Call of Duty 3 | 15999 | kapható! |
| Command & Conquer Tiberium Wars | 16998 | kapható! |
| Crackdown *magyarul*+ Halo 3 Multiplayer Demo | 15999 | kapható! |
| Dead or Alive 4 Classic | 8999 | kapható! |
| Dead Rising | 7999 | kapható! |
| Def Jam Icon | 16998 | kapható! |
| FIFA 06 | 7499 | kapható! |
| Fight Night Round 3 | 9998 | kapható! |
| Forza 2 Motorsport - szinkronos ! | 16998 | kapható! |
| Gears of War | 16998 | kapható! |
| Ghost Recon 2 Advanced Warfighter | 16998 | kapható! |
| Harry Potter és A Főnix Rendje - szinkronos! | 16998 | jún. 29. |
| Import Tuner Challenge | 8999 | kapható! |
| Lord of The Rings Battle For Middle Earth II. | 9998 | kapható! |
| Lost Planet | 16998 | kapható! |
| NBA Street Homecourt | 16998 | kapható! |
| Need For Speed Carbon | 16998 | kapható! |
| Pimp My Ride | 12998 | kapható! |
| Pirates of The Carribbean 3 | 16998 | kapható! |
| Project Gotham Racing 3 Classic | 8999 | kapható! |
| Project Sylpheed Arc of Deception | 14999 | júniustól |
| Spider-Man 3 | 16998 | kapható! |
| Table Tennis | 7999 | kapható! |
| Tenchu Z | 14999 | júniustól |
| The Transformers The Game | 16998 | júniustól |
| Tomb Raider Legend | 6499 | kapható! |
| Top Spin | 9998 | kapható! |
| Vampire Rain | 14999 | júniustól |

Aktuális gépakciónkról érdeklődj üzleteinkben!

mert játszani jó

576 üzletek

| | |
|---|---|
| • Árkád | 06 1 434 8076 |
| • Campona | 06 1 424 3424 |
| • Duna Plaza | 06 1 239 2858 |
| • Europark | 06 1 280 9585 |
| • Mammut II | 06 1 345 8076 |
| • Pólus Center | 06 1 419 4117 |
| • WestEnd | 06 1 238 7576 |
| • Győr Árkád | 06 96 555 049 |
| • Debrecen Plaza | 06 52 342 120 |
| • Kecskemét Malom | 06 76 328 119 |
| • Szeged Plaza | 06 62 468 978 |
| • Tatabánya Vértes Center | 06 34 801 440 |

